10th Anniversary 創刊10周年

平成16年9月1日発行第11巻7号通巻93号

ゲーム批評

http://www.microgroup.co.jp/

Vol.58 9 2004 780 yen

第1特集

〜GB（ゲームボーイ）15周年に訪れた最大の危機〜

任天堂は負けるのか!?

第2特集 **タダより安いものはない!?**
〜フリーゲームの今〜

第3特集 **夏の引きこもりゲームライフ**
〜外出しないと人はどうなる？〜

ゲー批的E3 2004 BEST OF THE SHOW
〜本当にすげぇ5タイトル〜

最前線クリエイターに聞く
ゲームの枠を超えた!? 『塊魂』が生まれた土壌

ソフト批評
- スーパーロボット大戦MX
- 3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!
- ワリオワールド
- 転生學園幻蒼録
- サイレントヒル4 ザ・ルーム
- グランド・セフト・オート・バイスシティ
- 爆走マウンテンバイカーズ
- マリオvs.ドンキーコング
- イリスのアトリエ エターナルマナ
- 桜坂消防隊
- ビブリップル
- 英雄伝説VI 空の軌跡
- クリムゾンスカイ:High Road to Revenge
- J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう! '04

ゲーム批評 2004 9 Vol.58 任天堂は負けるのか!? 〜ゲームボーイ15周年に訪れた最大の危機〜

MICRO MAGAZINE

WEB定期購読はじめました！

従来からの郵送によるシステムに加え、インターネット経由でPDFファイルをダウンロードする**WEB定期購読制度**がスタートしました。この機会にぜひご利用ください！

『ゲーム批評』PDF版
隔月刊・奇数月末日配信
年6回発行
一年間の定期購読価格

定価780円（税込）×6回
4,680円

WEB定期購読はココがすごい！

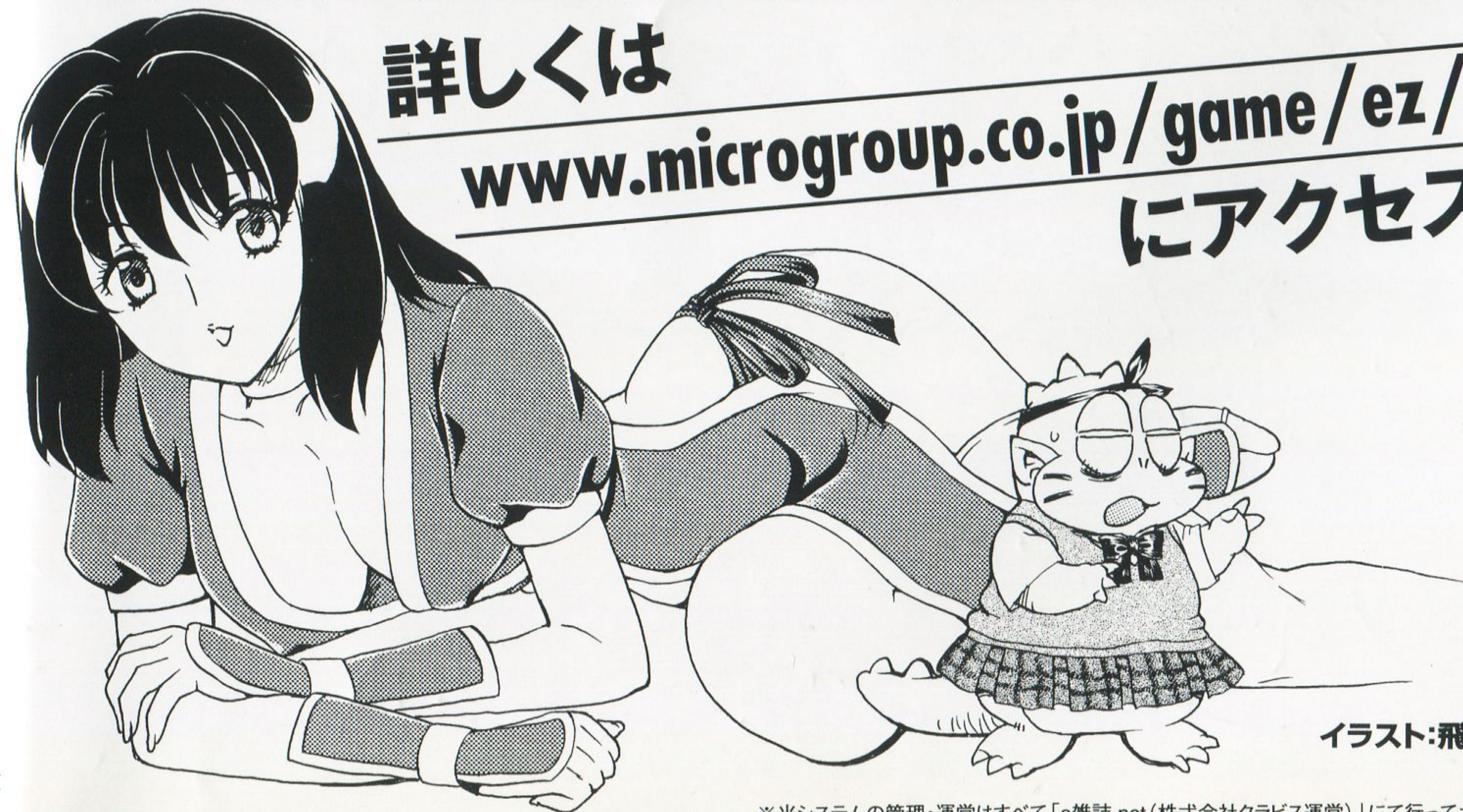
通常版より早く手軽に
店頭に並ぶより早くゲーム批評が読める！　しかも購入申し込みはすべてネット上のみでオーケー。手間のかかる郵送手続きなどは一切不要です。

バックナンバーがタダで読める
申し込み者限定特典としまして、バックナンバーの配信サービスも同時展開！　現在Vol.51～57までのファイルをそろえております。Vol.57以降に付いても、今後続々と追加予定！

編集部謹製のメルマガも！
希望者には編集部特製のメルマガ、題して「ゲーム批評EXTRA」を毎月2回配信！　ソフト批評の一部が10日以上早く読めるうえ、本誌では見られないマル秘情報や裏事情なども続出する、かも!?

期間延長キャンペーン

8月3日～8月21日までにお申し込みの方に、お得なお知らせです！　通常は１年間のところを、キャンペーン中に下記サイトから申し込まれた方のみ、有効期間が１年2ヶ月間になります。１号分無料で読めるってことですね！　締め切りは8月21日申し込み分までですので、お早めに！

詳しくは
www.microgroup.co.jp/game/ez/
にアクセス！

イラスト：飛龍乱

※当システムの管理・運営はすべて「e雑誌.net（株式会社クラビス運営）」にて行っております。
※お支払いにつきましてはクレジットカードのみとなっております。あらかじめご了承ください。

ゲーム批評 2004・9 Vol.58

 http://www.microgroup.co.jp/

トピックス①PlayStation Awards2004開催　華やかな表舞台の裏に潜む危機とは ―― 4
トピックス②XBOX終焉の時!? 『トゥルーファンタジー・ライブオンライン』開発中止 ―― 5
トピックス③結果は10年後のお楽しみ　文部科学省が注目の研究に着手 ―― 6
1分で分かる業界の動き ―― 7

第1特集 任天堂は負けるのか!?
～ゲームボーイ15周年に訪れた最大の危機～ ―― 8
海外の任天堂ハード衰退に見る ―― 10
携帯ゲーム機戦争の軌跡 ―― 14
参入メーカーのリリース予定タイトルに見る ―― 16
過去の開発環境に見るDSへの展望 ―― 20
岩田社長発言と開発者の声から探る任天堂の新戦略 ―― 22
過去の開発環境に見るPSPへの展望 ―― 26
久夛良木社長と細谷宣伝部長発言に見るソニーグループの戦略 ―― 28
メリットがあまりない「PSP」ならば「DS」が守りきるか ―― 32

第2特集 タダより安いものはない!?
～フリーゲームの今～ ―― 43
なぜ、フリーゲームを作るのか ―― 44
おすすめフリーゲームサイト ―― 46
フリーゲーム批評 ―― 50
同人ゲームの可能性 ―― 54
総論　これでいいのかゲームメーカー！ ―― 56

第3特集 夏の引きこもりゲームライフ ―― 65
みんな、引きこもってるかい？ ―― 66
引きこもってて本当にいいのか？ ―― 68
やっぱり体に悪いの？ ―― 71
実録！　引きこもり体験の日々 ―― 74
快適な引きこもり生活のために ―― 76
総論 たまには外へ出ろよ！ ―― 78

ゲー批的E3 2004 BEST OF THE SHOW
～本当にすげぇ 5タイトル～ ―― 86

ゲームソフト批評 Game Soft Review
『スーパーロボット大戦MX』 ―― 94
『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！』 ―― 96
『J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！'04』 ―― 98
『転生學園 幻蒼録』 ―― 100
『サイレントヒル4 ザ・ルーム』 ―― 102
『グランド・セフト・オート・バイスシティ』 ―― 104
『爆走マウンテンバイカーズ』 ―― 106
『マリオVS.ドンキーコング』 ―― 108
『イリスのアトリエ エターナルマナ』 ―― 110
『桜坂消防隊』 ―― 112
『クリムゾンスカイ:High Road to Revenge』 ―― 114
『ビブリップル』 ―― 116
『ワリオワールド』 ―― 118
『英雄伝説VI 空の軌跡』 ―― 119
『ヴァンパイアパニック』 ―― 120

連載・コラム Series and Column
悲しく楽しいゲーム業界裏事情　橋本和明 ―― 35
ゲームショップで語れ場　金寿彦 ―― 36
中華的ゲームライフ　山谷剛史 ―― 38
名越武芸帖　名越稔洋 ―― 40
殺伐ゲーム超特急　原田勝彦 ―― 57
"現場"は燃えているか～最前線クリエイターに聞く～ ―― 58
SNK VS ARUZE TRIAL CHAOS　松岡利康 ―― 62
すべてはネトゲのために ネトゲはすべてのために　春生文 ―― 64
美少女ゲーム地獄変 ―― 80
ゲーム制作プロジェクトX　米光一成 ―― 82
悪趣味ゲーム紀行　がっぷ獅子丸 ―― 84
読者あっての本ですから　がっぷ獅子丸／飛龍乱 ―― 122

「韓国ゲーム電文」と「ゲーム淑女録」はお休みさせていただきます

ハード略称
PS:プレイステーション　PS2:プレイステーション2　DC:ドリームキャスト　SS:セガサターン　XBOX:XBOX　GC:ゲームキューブ　N64:ニンテンドウ64　SFC:スーパーファミコン　FC:ファミコン　GB:ゲームボーイ　GBA:GBアドバンス　WS:ワンダースワン　NG:ネオジオ　NGP:ネオジオポケット　PC:パソコン　AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング　ARPG:アクションRPG　SRPG:シミュレーションRPG　SLG:シミュレーション　AVG:アドベンチャー　STG:シューティング　3DSTG:3Dシューティング　ACG:アクション　格闘:格闘アクション　ETC:その他

Contents

Topics

01 2004 September

PlayStation Awards 2004開催
華やかな表舞台の裏に潜む危機

今年も開催されたPlayStaiton Awards。しかしそこで表彰されたソフトはいずれもシリーズ続編ものばかりという結果になった。これは想像以上に危機的状況なのではないか。

Text by 編集部

7月12日、毎年恒例となったPlayStation Meeting、ならびにPlayStation Awardsが開催された。前者に関してはPSPに関する発表がメインとなったので、詳細は巻頭特集に譲り、ここでは後者について触れていく。

開催前年に発売されたソフトのうち、50万本を越えたものにゴールドプライズ、100万本を越えたものにプラチナプライズを授与し表彰するこのPlayStation Awards。今年の受賞作品は以下のようになった。

●ゴールドプライズ
『J．LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！3』
『実況パワフルプロ野球10』
『機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙』
『太鼓の達人 あっぱれ三代目』
『真・三國無双3 猛将伝』
『機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs．ティターンズ』
『グランツーリスモ4〝プロローグ〟』
『ドラゴンボールZ 2』
『ワールドサッカー ウイニングイレブン7 インターナショナル』
『鬼武者3』
『ダービースタリオン04』

●プラチナプライズ
『ワールドサッカー ウイニングイレブン7』
『みんなのGOLF4』
『戦国無双』
『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』

こうして並べてみると、あまりにも無難なタイトルばかりなことに驚いてしまう。ゴールド、プラチナ双方の受賞作品すべてがシリーズもので、『ドラクエV』に至っては12年前の作品のリメイクである。本当に新規タイトルは売れないのだな、とつくづく実感する。

もちろんシリーズものとはいえ、出来が良いから売れているというのは理解できる。しかし、メーカー、ユーザーともに守りの姿勢に入っているこの状況は、ゲーム業界全体を危機に陥れかねないものだ、ということは容易に想像できるだろう。

SCEの丸山取締役が、例年と同様今回も「ハードは単なる場でしかなく、何よりも重要なことは、素晴らしいソフトが生み出されること」とコメントしていたが、まさにそのとおり。

今待ち望まれているのは、かつての『ストリートファイター』や『ドラゴンクエスト』のような、ゲームそのものにパラダイムシフトをもたらすような画期的なソフトである。そして、そのようなソフトが、ゲーム市場を実質的に独占しているPS、PS2で発売されることが何より重要なのである。

PlayStation Awards2005の表彰台には、まったく新機軸の斬新な作品が上ることを祈りたい。

PS生誕10周年ということで、PS立ち上げ時のメンバーが勢ぞろい。左から高橋氏、徳中氏、丸山氏、佐藤氏、久夛良木氏

02 2004 September

XBOX終焉の時!?『トゥルーファンタジー・ライブオンライン』開発中止

RPG日照りが続くXBOXの救世主となり得たはずの『トゥルーファンタジー・ライブオンライン』が突然の開発中止発表。その真の理由とは?

Text by 編集部

6月3日、マイクロソフトから驚愕の発表がなされた。「これまでにない新感覚のMMORPG」を合言葉に制作が進んでいたはずの『トゥルーファンタジー・ライブオンライン』(以下『TFLO』)の開発中止を宣言したのである。

欧米ではPS、PS2に次ぐシェアを確保しているものの、国内ではリリースされるソフトのジャンルが偏っているせいか今ひとつ振るわないXBOX陣営にとって、本格RPG、しかもオンライン対応の『TFLO』の登場は、国内市場における強力なカンフル剤ともなり得たはずである。また、度重なる発売延期はあったものの、XBOXでは久々のRPGとして大いに期待していたユーザーも多いことだろう。

開発元のレベルファイブの公式発表では「斬新なオンラインゲーム体験を皆さまにご提供できる状態への進捗がいまだ見込め」なかったため、としているが、同じ発表の中で「TFLOの世界はすでに完成しており、その中である程度の仮想生活を送ることは可能」という記述もあり、こういった段階で開発を中止するというのはあまりにも不自然であるように思える。今回の件には、もっと上、つまりマイクロソフトそのものの思惑が絡んでいるのではないだろうか。

マイクロソフトの想定では、XBOXというハードは全世界規模で展開する汎用ゲーム機という位置づけだ。そして対応ソフトについても同様に、世界規模のニーズに応えられるものであることを要求している。ということは、日本では売れ筋だが海外ではそれほど人気でもないRPGというジャンルは、実は同社的にはそれほどうまみのあるものではないということになってしまう。それが直接の原因となって開発が中止されたと見るのは安直だろうが、少なくとも一因ではあるだろう。

極端な話、企業としてのマイクロソフトがどのような理念と戦略をもって市場に臨むかは同社の自由である。日本だけにとらわれず世界規模での販路拡大を目指す姿勢そのものも非難されるいわれはないだろう。

しかし、「発売するのに苦労する割には日本以外では売れそうもないから」という理由で、発売を待ち望んでいたユーザーを切り捨てたのだとしたら、それは大きな間違いであると言わざるをえない。「日本市場だけにこだわらない」のはいいが、ユーザーにそっぽを向かれて「日本市場を完全にあきらめる」という結果にならないとも限らないのだから。

『TFLO』の開発中止によって、XBOXにおけるRPGの命脈は断たれたも同然、ということになってしまうのだろうか

Topics

03 2004 September

文部科学省が注目の研究に着手 結果は10年後のお楽しみ

「攻撃するための研究」ではなく、「事実を明らかにするための研究」がいよいよ始まった。10年後にどのような結果が明らかになるか、注目したいところ。

Text by 編集部

ゲームに対して何かと風当たりが強い昨今である。最近では「ゲーム脳」騒動が記憶に新しいところだが、その張本人である森昭夫教授が、先般の佐世保小学生女児殺害事件に合わせて「チャットをしている時はβ波が減少してゲーム脳状態になる」という相変わらずの奇説を、被験者たった3人の実験に基づいて発表して、ゲーム脳問題を再燃させようとしているかのような動きを見せていたりする。

ゲームが人体に与える影響を研究することそれ自体は構わない、と言うよりぜひそうすべきなのだが、問題は科学的・客観的な見地からの研究や調査がほとんどされていないという点である。なにぶん対象がまだ比較的新しいメディアであり、研究のためのデータの蓄積が十分ではないというのも理解できるのだが、ならばそれを踏まえて慎重な調査をしてほしい、というのが業界側の思いだったことだろう。

そんな状況の中、朗報が舞い込んだ。文部科学省が、ネットやゲーム、テレビなどが子どもにどのような影響を及ぼすのかについての研究を今年度から開始するというのである。

それだけなら特別驚くことではないが、今回の場合特殊なのが、乳幼児1万人を対象に、10年もの時間をかけて追跡調査を行うという点だ。

そもそもゲーム脳をはじめとした「ゲームは危険」という意見の問題点のひとつは、「ゲームは子どもの成育に悪影響を与える」としておきながら、その肝心の成育データが絶対的に不足しているという客観的論拠の欠如にある。

実際にゲームの影響で健全な成長が阻害された、という具体例を示すでもなく、短期的な観測記録のみで危険性を論じているところに問題があるわけだが、今回文部科学省が推進する研究により、この矛盾した状況が一挙に好転する可能性が出てきた。

本誌でも53号で取り扱っているが、今後も業界全体で取り組んでいくべき問題である

ゲーム業界は、ゲームがもたらす悪影響を指摘されることを拒否しているわけではない。むしろ、正確なデータに基づく調査結果であるならば、実際の制作における明確なガイドラインとなり得るのだから、逆に歓迎することだろう。

これまでは、ゲームというメディアそのものがまだ比較的新しく、また大規模な研究・調査を統括するのが困難ということで、こういった試みがなされることはなかったわけだが、FC誕生から20年が経過し、さらに国が音頭を取ることにより、今ようやく本格的な研究を行う下地が完成したと言える。ここは腰を据えて、10年後の調査結果を待ちたい。

1分でわかる

今号のゲーム業界の動き

2004年5月中旬～7月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

5月

18日 セガとサミー、経営統合を発表。10月に共同持ち株会社セガサミーホールディングスを設立し、両社はその傘下に入ることが明らかに。

公衆送信権侵害容疑により、ゲーム画面を無断使用していたサイトが初摘発。

19日 ゲームアーツとガンホーがオンラインゲームの企画・開発で業務提携。

21日 セガ、自社アーケードタイトルの内覧会「プライベートショー2004 "SPRING"」開催。同時にサミーもアーケード新作内見会を開く。

27日 CESA、第2回定例記者会見を実施。オンラインコミュニティ特別委員会の設置を発表する。

28日 タイトーと日本ファルコムがPS2向け事業での提携を発表。

6月

1日 ナムコが創立50周年を迎え、記念パーティーを開催。

3日 アルゼと日本ファルコム、ネットワークビジネス事業の共同推進で合意。

マイクロソフト、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』の開発中止を決定。

10日 セガ アミューズメントの04年イメージキャラクターに韓国発アイドルユニット「Sugar」が起用される。①

11日 『ファンタシースターオンライン ブルーバースト』Windows版の登録者数が10万人を突破。

15日 東京おもちゃショー2004開催。「メガドライブ プレイTV」などが出品される。

16日 マイクロソフト、最大5人が同時にビデオチャット可能な「XBOX Video Chat」を発表。②

17日 PS2ソフト『ドラゴンクエストⅧ』の発売時期が今冬と発表される。

19日 第20回次世代ワールドホビーフェア開幕。

オンラインゲーム専門部会(SIG-OG)が特別講演会を開催。

23日 カプコン、マルチマッチングサービスの一部終了を発表。マルチマッチングBBは変わらずサービスを継続。

29日 セガ、サミー、ナムコの3社がアーケードにおける光ファイバーネットワーク構築で合意。

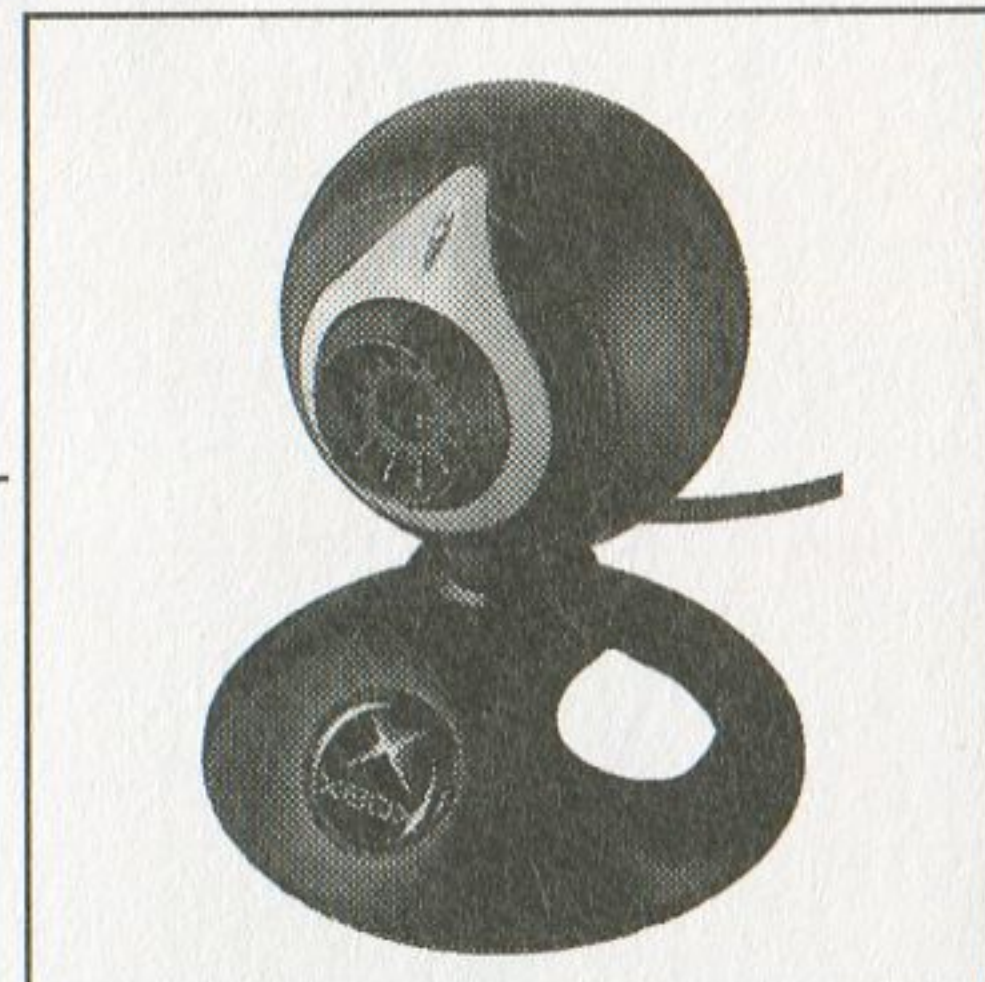
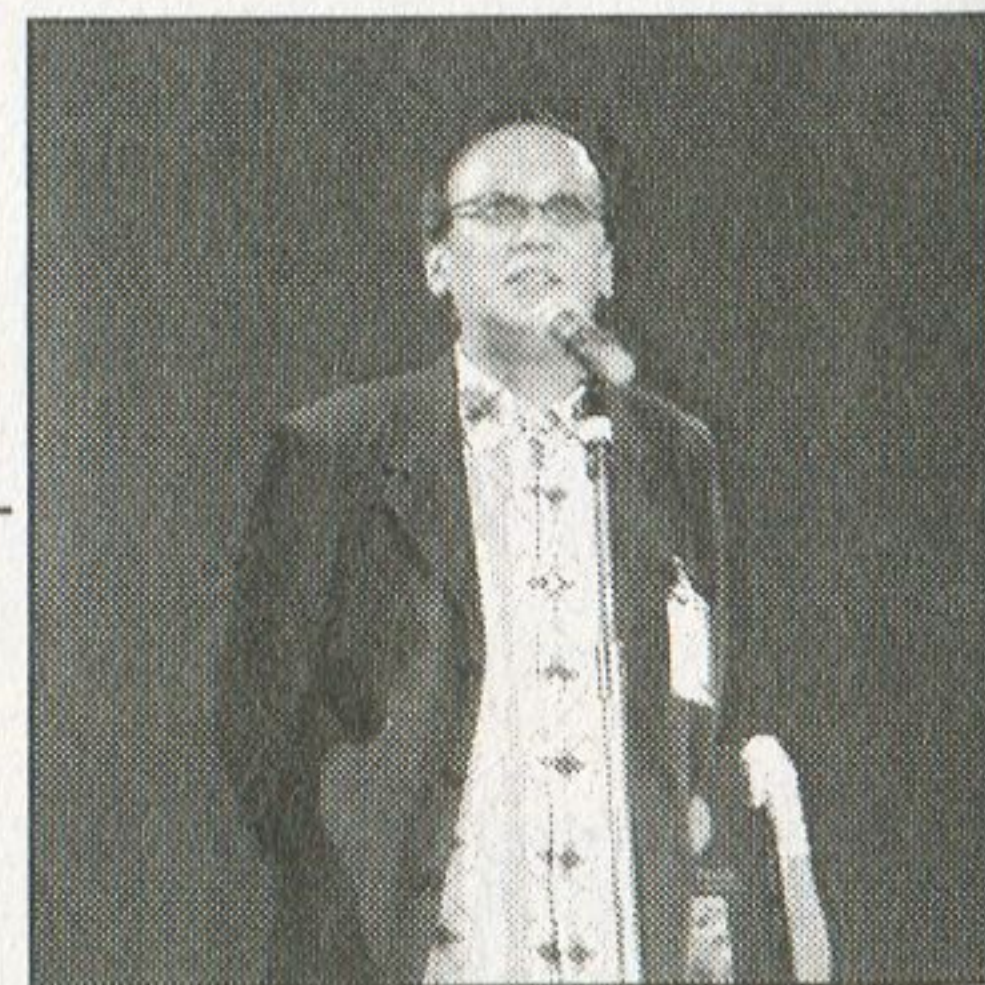
7月

1日 PlayStation BBコンテンツが閲覧可能な新型PSX発売。

2日 スクウェア・エニックス、GBAソフト『ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ』の発売延期を発表。

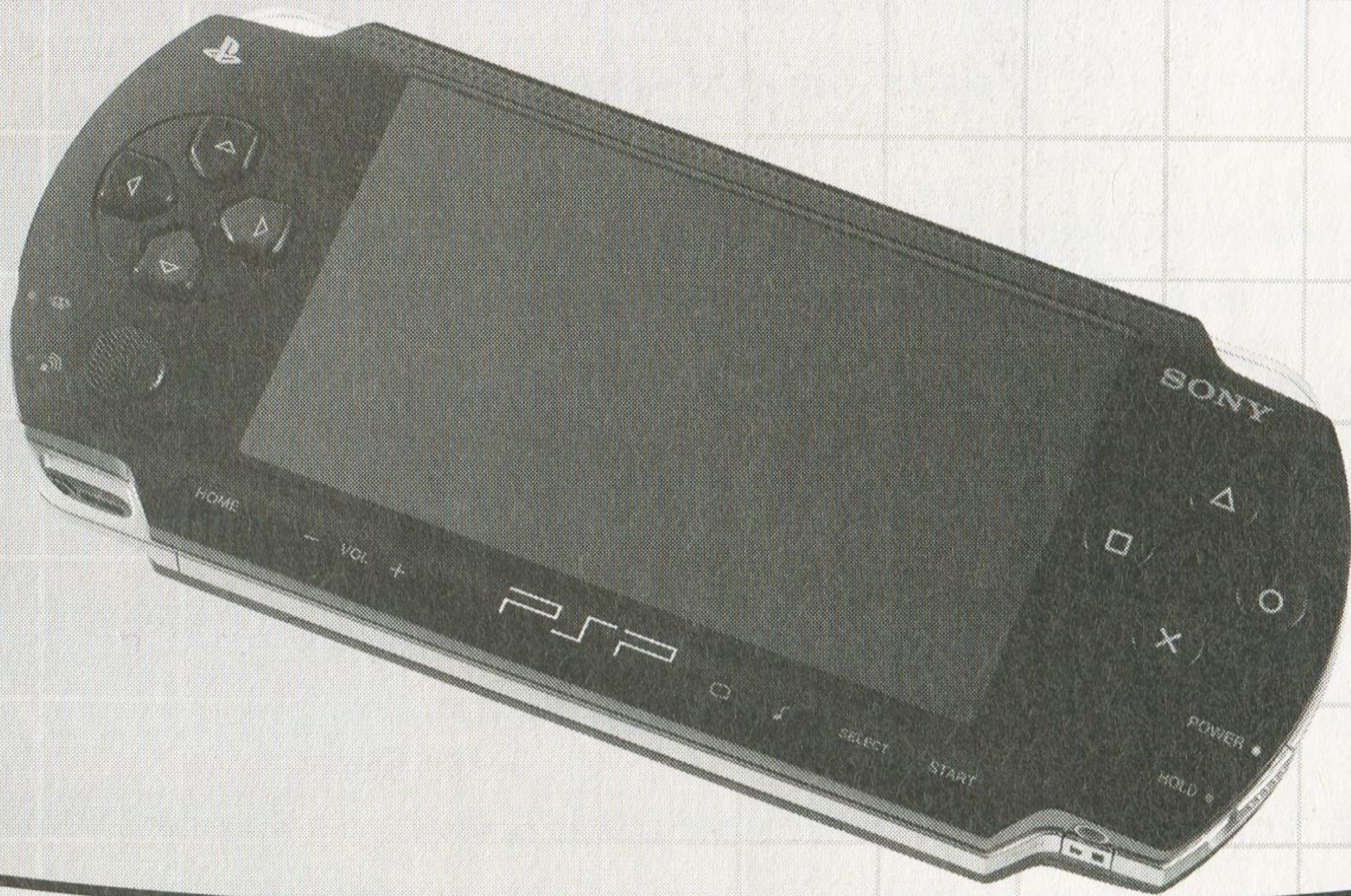
5日 フロム・ソフトウェアが『天誅』の全世界著作権・商標権を取得。

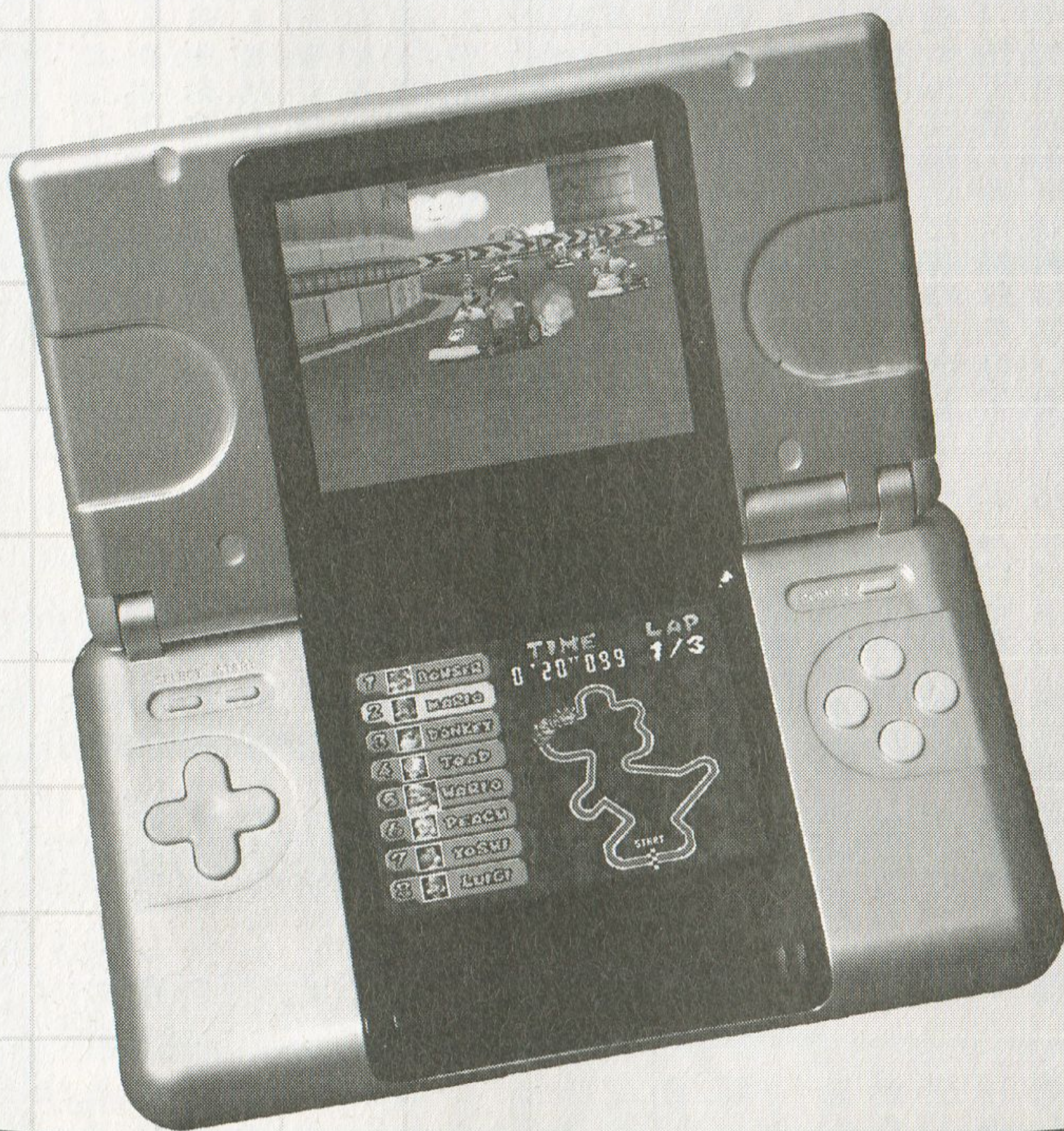
12日 「PlayStation Meeting 2004」並びに「PlayStation Awards 2004」開催。③

スジン、ヘスン、アユミ、ジョンウムの4人組ユニット「Sugar」。今後制作されるCMなどで大々的にフィーチャーされる予定

手軽にビデオチャットが楽しめるというのは確かにすごいのだが、日本人にはなじまないコミュニケーションツールのような気も……

『ドラクエV』のプラチナプライズ受賞に堀井雄二氏も登場。『Ⅷ』の今冬発売については「多分大丈夫」とのこと

負けるのか!?

15周年に訪れた最大の危機～

任天堂の**独壇場**である**携帯**ゲーム**機市場**に**最大**の**敵**が**現**れた。その**名**は「プレイステーション・ポータブル」(**PSP**)。**SCE**が送り込んでくる**PS**ファミリーの**最新機**である。**任天堂**はかつてコンシューマ**機**で**味**わったように、**SCE**に**携帯**ゲーム**機市場**までも**奪**われてしまうのか？　それともタッチパネルやダブルスクリーンなど、**新**たな**可能性**を**秘**めた**新型携帯**ゲーム**機**「**Nintendo DS**」(**仮称**)がその**地位**を**守**り**切**るのだろうか。**勝**つのはいったいどちらなのか？

第1特集 任天堂は

～ゲームボーイ

海外の任天堂ハード衰退に見る

ゲームは任天堂が生み出したもの。それは変わらない事実だが、低迷している今だからこそ、時代・地域に合わせた柔軟性が求められる。

text by
ふわふわ

任天堂ゲームキューブ（以下GC）の海外での販売は悲惨な状況である。GCは後発のXBOXにも差をつけられている。

問題はハードだけではない。海外ではマルチタイトルが大部分を占めている（日本ではPS2版しか出ていないものも海外ではマルチ展開というのはよくある）が、その中でGC版のキャンセルが発表されたり、続編の発表時点からGCのみが外されるということも多々起こってきている。現在ではサードパーティは壊滅状態に近い。

北米のセカンドパーティにしても、レトロスタジオは100％買収したうえで社長の連続更迭、任天堂にほれ込んでいたシリコンナイツも「ゲームの未来に対するビジョンが異なっている」と独占契約を解消。そしてファーストパーティである任天堂のソフトも北米ユーザーとの嗜好の違いから批判を受けるようになってきている。

魅力あるソフトが出なければハードの売上を伸ばすことができない。ハードが十分売れなければ魅力的な市場ではなくなり、ソフトが出なくなる。北米でのGCはこの悪循環に陥っている。

なぜこうなってしまったのか？

一定のイメージ枠をはみ出すことのない任天堂タイトル

まず、北米と日本とのゲームソフト嗜好の違いが一番に挙げられる。アメリカのユーザーはリアルな描写と迫力といった、映画に望むような要素をゲームに求め、メーカーもそれに準じたものを作る。

一方、任天堂は全年齢向きのファミリーゲームを出し続けている。

すべてではないにしても、任天堂の出すゲームはある一定のイメージ枠の中におさまり、それ以上のリアルさを追求しようとはしない。グラフィックよりゲーム性の追求ということではあるが、一目見ただけで北米の一般ゲームファンがすごいと思うものではない。

では、任天堂のゲーム自体は北米でどの程度受け入れられているのか、個々のタイトルについてレビュー分析をしてみよう。

『ゼルダの伝説　風のタクト』は発売まではその見た目から拒否反応も目立ったが、結局のところ高い評価を得て、多くの賞も獲得した。表現力が高いトゥーンであると評されている。「ゼルダ」バンドルはGCの売上を伸ばした。

「マリオ」について見ると、『サンシャイン』のあと、スポーツゲームはそれなりの評価を得た。『マリオカート　ダブルダッシュ』は大手2サイトで7・9（10点満点中）の評価を受けた。マイナス理由はグラフィック、ボリュームである。オンライン未対応というのもマイナス点となった。『ダブルダッシュ』はボリュームがあるシングルプレイを求められる北米の嗜好に合っていないのである。

『カービィのエアライド』はかわいいグラフィックとボリュームのなさから酷評され、『1080°シルバーストーム』は爽快感とボリュームでライバルの『SSX3』に水をあけられてしまった。

『ワリオワールド』も面白いとは言われたがボリュームのなさで大幅に減点されている。

以上のゲームメディアの批評を見れば、任天堂ソフトがどこで減点されているかが歴然としている。ゲームのグラフィック、分量、あらかじめ抱いていた期待への失望、そしてオンラインへの未対応である。北米でのゲーム評価のパターンはグラフィック、ボリューム、ストーリーなのである。たとえば、03年に40以上のGOTY（年間最

優秀ゲーム賞）を獲得したゲームである『スターウォーズ：ナイツオブザオールドリパブリック』は、「スターウォーズ」の世界を使ったサブクエストもボリューム満点の映画的ゲームである。

03年、GCタイトルで最も評価された『ゼルダの伝説　風のタクト』は独自のグラフィックスタイルを確立することによってリアルグラフィックの批判をかわすことに成功したが、もっとダンジョンが欲しいという不満は受けざるをえなかった。

また、任天堂の明るい色テーマも北米の他のゲームから浮いている。キディー、すなわち子どもっぽいと言われる色なのである。GBAは売れているが、プレスカンファレンスの資料によるとそのユーザーの3分の2が18歳未満という。このことがさらに子ども向けというイメージを加速する。

さらにゲーム機本体が紫というのもいけなかった（インディゴ色とアメリカ公式は主張している）。紫はゲイの色とも言われている。なお、限定として現れたプラチナがアメリカで一番人気である。

そうした認識の違いがあるのに、任天堂は自分たちがソフトを出せばすべての年齢層を引きつけられると誤解している。実際には「任天堂ゲーム」という1ジャンルの客を引きつけるだけである。過去の成功の方程式をそのまま当てはめようとして、固定観念に縛られている。ゲーム市場の成熟によって嗜好の差はますます明らかになっているにもかかわらず……。

LANを介さない「コネクティビティ」の限界

次に、任天堂は03年のE3で新しい潮流であるオンラインへの対応のひとつとしてLANの戦略を打ち出した。が、それも対応するゲームソフトがほとんど出ていないため、ユーザーが楽しむことができない状況である。LANゲームを楽しむのに必要なブロードバンドアダプタも宣伝されていないうえ、比較的入手困難である。ヨーロッパの生産工場が火事になったが、ブロードバンドアダプタがチートに使われることを恐れて生産ラインの復旧を中止したという噂まで出てくる始末である。一方XBOX、PS2陣営はオンラインを宣言し、導入のための安価なパッケージも大々的に押し出している。

家庭内で複数のGC、テレビを用意し、そしてネットワーク配線を行うというのは誰もが楽しめるものではない。その敷居を低くし、オンラインで対戦相手を探して遊べるようなLANゲームのオンライン対戦トンネルソフトがユーザーの手によりようやく出てきた。これは友人のオンライン状態を見て対戦を行えたり、世界中のユーザーが集まるチャットルームで相手を探すこともできるものである。

しかしこれもユーザー数の少なさ、そしてソフト自体がオンラインを想定していないために起こるラグにより快適に相手を探して遊べるという状態からは程遠い。

任天堂はみんなで遊ぶマルチプレイヤーシステムを全面に押し出している割には、オンラインには対応しない状況なのである。任天堂が販売したLAN対戦ゲームは結局『ダブルダッシュ』、『カービィのエアライド』、『1080°』の3

gamerankings.comによる 任天堂発売分GCゲームの評価平均ワースト10

順位	タイトル	評価平均
1.	Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse	50.0%
2.	Pokemon Channel	56.3%
3.	Kirby Air Ride	63.5%
4.	Custom Robo	67.2%
5.	Mario Party 5	70.8%
6.	Wario World	71.4%
7.	NBA Courtside	71.7%
8.	Mario Party 4	73.0%
9.	1080 Avalanche	75.8%
10.	Pokemon Colosseum	77.1%

※各サイトのレビューの得点を100%スケールにして換算したものの平均。例えば　5点満点のサイトで3点→60%
10点満点の雑誌で8点→80%
このふたつのレビューから平均は70%となる。

レビュー参考元：www.gamerankings.com ／ www.gamespot.com ／ www.ign.com

本にとどまっている。一方サードパーティは任天堂のサポートが十分でないと考え、GC版だけはオンライン機能を外すという行動に出ている。『バーンアウト3』のようにオンラインに特色があるからGC版は作らないという事例もある。こうなると、よりサードパーティソフトが減ることになる。

北米では雑誌に加えオンラインのゲーム情報サイトが影響力を持っている。これらのサイトは有料会員にはムービーのダウンロード、無料会員にはゲームのスクリーンショットやレビュー、最新情報を提供している。さらに各ゲームやハードに関する掲示板を持ち、コミュニティが形成されている。こうしたサイトはインターネットに接続したユーザーを対象にしているため、当然オンライン対応を求める。マルチ展開のゲームを比較する企画でもオンラインに対応しないGC版だけ評点を下げることは日常的である。

オンラインの代わりに任天堂はGBAとの「コネクティビティ」を用意した。しかしGBAと時にはそのソフトまで用意する必要があるこのコネクティビティは敷居が高く、プレイヤーの論理にたっていない。持っているユーザーから見るとただのフラグ立てとミニゲームのためにGBAとソフトが要求されるということは不合理であり、そして環境を用意できないユーザーからみると特典を損した気分になる。サードパーティの中には、昨年EAがスポーツゲームなどで積極的にGBAとのコネクティビティを取り入れたが、売上が他機種に比べ大きく伸びることはなく失敗だった。

任天堂の強さと任天堂であるが故の欠点

北米のサードパーティは自国の嗜好に基づいてゲームを作っている。彼らはマルチ展開でGCにもソフトを出してきたが、最適ではないことが多い。GC版だけがオンライン未対応であるうえに、グラフィック、サウンドはXBOX版のほうがよい。任天堂のコントローラの持つボタンが少ないという欠点も、他のゲームの移植を難しくしている。そして市場の大きさからゲーム開発の優先度が下がれば、たとえ発売が行われても他機種より遅れてしまい、売上が落ちることになってしまう。時には移植の腕が悪く移植元より改悪されたという評価にもなってしまい、ユーザーがわざわざGC版を選ぶ理由はなくなる。

GCだけ持っているユーザーは往々にして任天堂のゲーム目当てであって、サードのゲームは買おうとはしない。任天堂のキャラである「リンク」が登場したGC版『ソウルキャリバー2』が、北米でXBOX版より20万本多く売れたことからも、任天堂に特化した需要が明らかだ。

そのような状況では移植タイトルを出し続ける必要があるかも疑問視される。だから同じシリーズでも続編で任天堂が外されるということも起こっている。

このような状態なので北米のゲーム開発業界は、開発スタジオがGC向けのゲームを開発しても販売のためのパブリッシャーがつかない状態である。

広告戦略についての問題もある。任天堂は5000万ドルを費やし「Who Are You? キャンペーン」というものを行った。ここでは、任天堂キャラの顔を写真（有名人などの）にかぶせるという手法を使っている。しかし使用したキャラは「マリオファミリー」、「ドンキーコング」、「フォックス」、「サムス」である。特定のソフトを広告するわけでないキャンペーンであるというが、どうしても任天堂のゲームのキャラのみを宣伝する広告になっている。また映画館で流された広告ビデオも小学生が、

任天堂アメリカ自体が暴力的なゲームを規制したわけではないが、GCユーザーの趣向と合わないこれらのシリーズの今後のリリース予定はない

■トンネルソフト　Xlink Kai（XBOX、PS 2、GCの3機種対応のLANトンネルソフト）…http://www.teamxlink.co.uk/
WarpPipe（GCのみ対応のトンネルソフト。Mac、Linux版も公開中）…http://www.warppipe.com/

授業が終わるとともにゲームを買いに行くという内容で、やはり子どもをテーマにし、新規ユーザー層を増やすものではない。

このことは子どもというよりティーン層以上を主にターゲットにしているサードパーティを殺す結果にはならないだろうか。

任天堂のゲームを遊ぶための任天堂ファンのためのコンソール、それがGCという状態になってきている。任天堂の、いわゆる全年齢ソフトだけでは新しい北米のユーザーは集まらない。はたしてDSはどうなるのだろう。やはりゲームソフトは任天堂がメインなのだろうか？

浮上の鍵は米の任天堂が米に特化したタイトルを生み出すことか？

そんな問題山積みの中、任天堂アメリカに新ヒーローが誕生した。04年のE3はレボリューション、いやレジリューション（Reggie-lution）と言われた。レジー、それは任天堂アメリカの北米、南米のセールス＆マーケティング担当のReginald Fils-Aime副社長のことである。03年末に外食産業、ビール産業、音楽チャンネル産業などの外部での経験を経て、任天堂に登用された。

彼はプレスカンファレンスを熱狂の渦に巻き込んだ。その第一声は「My name is Reggie. I'm about kicking ass I'm about taking names, And we're about making games.」。簡単に言うと、「ケツ蹴っ飛ばして名前を奪う」この攻撃的な姿勢。インターネットの掲示板は熱狂し、他のコンソールを攻撃するようなフォトショップのネタ合成画像を量産し、ファンサイトを作り、彼をたたえる臨時掲示板ができ、偽者まで現れ大騒ぎになった。任天堂の新しいヒーロー。アメリカを代弁する新しいイメージ。ティーン向けの別の「マリオ」が欲しいと彼は叫ぶ。

子ども向けのおとなしい保守的な任天堂のイメージを壊す頼もしい人材だ。任天堂アメリカのVP of corporate affairsのペリン・カプラン女史も「私もレジリューションの一部で、多くの秘密の計画がある」と語る。

任天堂に欠けていた攻撃的なイメージ、そしてティーンや大人向けのラインアップを補給する意味で注目すべきだ。

一方、任天堂はディベロッパーに対してコラボレーション路線を打ち出して、サードパーティとの関係を見直している。コラボレーションという仕組みならば、ディベロッパーはパブリッシャーを見つける苦労がない。パブリッシャーの代わりに任天堂が販売についての面倒をみてくれるということだからだ。この路線についてある北米の中小開発者は歓迎して「2年前、自分たちのプロジェクトは任天堂に拒否された。XBOXとPS2ではゲームを出せたのに。任天堂がわがままな路線を変えるのなら嬉しい」と語っている。

フォトショップのネタ合成画像のひとつ。ここではとても紹介できないような画像もたくさんある

N-Spaceが開発、幽霊が主人公のFPSである『Geist』、Kuju開発の『AdvancedWars』のGC版はE3で展示された。

独自なゲームを作っている小さなスタジオは大手のスタジオに押されて生き残る道が苦しくなっている。グラフィックでは、小さなスタジオは大きなスタジオに太刀打ちできない。現在はライセンスもの、暴力ものなど、似たようなゲームがあふれている。似たようでも売れる。だからみんな作る。グラフィックが弱いとそれだけで売れるものという土俵から外れてしまう。しかし、中小のスタジオを任天堂が支援し、磨き、メジャーのよくあるゲームとは違ったものが作れれば、ゲームに新しい可能性を吹き込むことができる。

任天堂自身の新しい攻撃的なイメージ、他にないゲームを生み出すコラボレーション……戦いはまだ終わっていない。

■Reggieファンサイト　Reggielution: The Official Reginald Fils-Aime Fansite）…http://reggie.flu3ncy.net/
ReggieTシャツ…http://cafeshops.com/qmow.11214421

任天堂VS○○○ 携帯ゲーム機戦争の軌跡

任天堂携帯ゲーム機

- 80年4月28日 ゲーム&ウォッチ第1弾『ボール』
- 89年4月21日 ゲームボーイ
- 96年7月21日 ゲームボーイポケット
- 98年4月14日 ゲームボーイライト
- 98年10月21日 ゲームボーイカラー

1980 — 1990 — 1998

その他メーカーの携帯ゲーム機

- 89年11月29日 リンクス（アタリ）
- 90年10月6日 ゲームギア（セガ）
- 90年12月1日 PCエンジンGT（NEC）
- 91年12月13日 PCエンジンLT（NEC）
- 96年3月29日 キッズギア（セガ）
- 96年11月23日 たまごっち（バンダイ）
- 98年10月28日 ネオジオポケット（SNK）
- 98年11月27日 ビジュアルメモリ（セガ）

『テトリス』『ドクターマリオ』といったキラータイトルにも恵まれ、発売2年後には500万台を突破。何度もモデルチェンジを行ったGBだが、最初のモデルは液晶画面もかなり見にくかった。だが、横井氏の名言「枯れた技術の水平思考」を何よりも大事にし、電池寿命・使い勝手を優先。また、ゲーム内容も液晶の残像が残っても気にならないように工夫をした。この辺り、過去にゲームウォッチなど表現能力が乏しいハードで制作した経験が活きているのかもしれない。GBから遅れること1年、セガからゲームギアが発売される。一見、カラーで楽しそうなのだが、電池寿命がとにかく短く、またゲームも数がそろわなかった。

結果、1台で携帯ゲームという新しい遊びの形態を作ったGB。とはいえ発売から5年がたち、出荷台数・ソフト数とも減少。これまでのハードと同じく、GBもその寿命を終えたかに思われたとき、『ポケモン』が登場する。ゲーム界を大きく変えたゲームが、GBに最初からついていた機能、通信ケーブルを使うことから生まれたことは実に興味深い話だ。

『ポケモン』ブレイク以降、携帯ゲーム市場は息を吹き返す。バンダイのワンダースワン、SNKのネオジオポケットなどが登場し、GBが

Nintendo DSとPSP どちらを購入したいですか？ 任天堂に勝ってほしいところですが、マシンのデザインはPSPのほうがカッコイイなぁ……。（長崎県　世迷い子）

04年？
Nintendo DS
（仮称）

03年2月14日
ゲームボーイ
アドバンスSP

01年3月21日
ゲームボーイ
アドバンス

2005　2000　1999

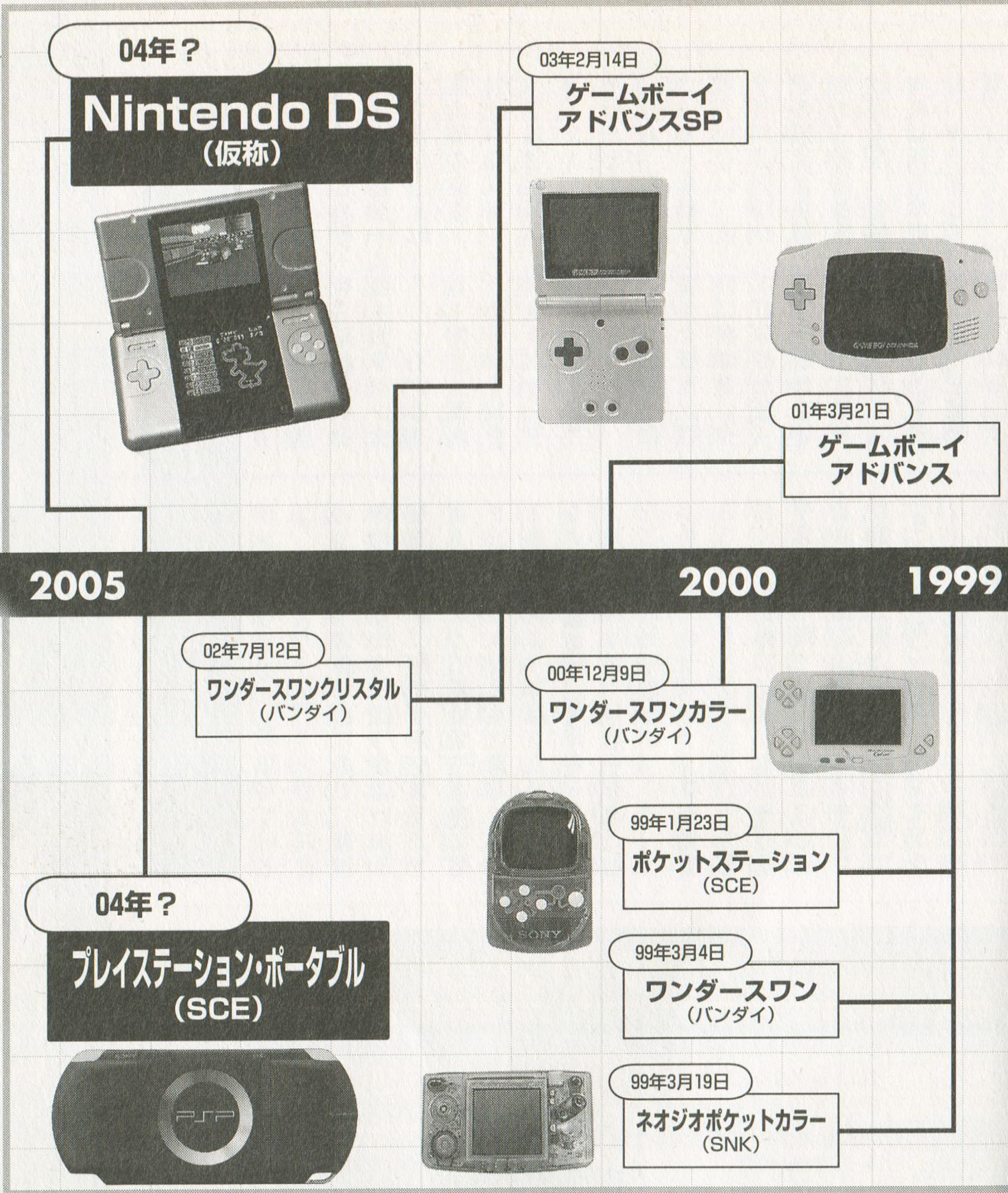
02年7月12日
ワンダースワンクリスタル
（バンダイ）

00年12月9日
ワンダースワンカラー
（バンダイ）

99年1月23日
ポケットステーション
（SCE）

04年？
プレイステーション・ポータブル
（SCE）

99年3月4日
ワンダースワン
（バンダイ）

99年3月19日
ネオジオポケットカラー
（SNK）

独占している市場に入り込もうと画策した。特にのちに発売されたスワンカラーは『FF』という切り札も用意していた。

また、正確には携帯ゲーム機ではないのだが、PSにポケットステーション、DCにビジュアルメモリが登場したのも携帯ゲーム機ブームの影響を受けてのことだろう。

しかしFC市場に対抗してMDやPCエンジン市場が成立したようにはいかなかった。これは制限された表現能力のハードでは多くのノウハウを持つ任天堂の開発力との差があったこともあるが、何よりも『ポケモン』というモンスターゲームの存在が果てしなく大きかった。

もちろん、他社の新ハードの噂に合わせてカラー化、GBAの発表と、タイミングよく手を打ってきたことも影響しているだろう。これらの状況を見て、ソフトメーカーは任天堂ハードで出すことを選んだはずだ。

その集大成ともいえるのが、現在、盤石の地位を築いているGBA。低価格・高スペックに加えてGBとは下位互換。SFCのゲームを移植しやすいハードだったことも大きいだろう。

そのGBA発売から4年。次世代携帯ゲーム機としてDSとPSPが発表され、携帯ゲームは新しい時代を迎えることになる。

Nintendo DSとPSPどちらを購入したいですか？　私ならばDS。でも売れるのはPSPだろう。例え初期不良が出ても、ロード時間が長くても、操作性が悪くても、故障しやすくても、値段が高くても。すべてのゲームはここにあり～みたいなノリで。でもDS買う。（匿名希望）

参入メーカーのリリース予定タイトルに見る

text by
天野譲二

「PSP」に参入を表明したメーカー99社43タイトル

「プレイステーション・ポータブル」（以下「PSP」）という製品名が示すとおり、PS系のタイトル＝現行のゲームの主力ラインナップがひととおりそろっている。国内外の参入メーカー99社（国内34社）43タイトルというラインナップは後述の「ニンテンドー・ディーエス（仮称）」（以下「NDS」）をはるかに凌ぐ。

なお、各機種のラインナップについて、本稿では完全な新作は取り上げない。個人的に興味深いタイトルは少なからずあるのだが、その評価が主観と予想でしかないため、評価基準に「シリーズ累計販売本数」を採用した。シリーズものは販売本数（廉価版などを含む）が上昇している『真・三國無双』シリーズ、下降している『グランツーリスモ』、安定している『アーマード・コア』シリーズといったように差があるので、最新作の本数で比べたほうがよいかとも思ったが、発売時期やプラットホームによって累計販売本数に差が出るので（たとえば同じソフトでも機種によっては100倍以上もの差が出る）、前述の「シリーズ累計販売本数」に統一したことをご了承いただきたい。

「PSP」のラインナップを見てみると、『グランツーリスモ4 モバイル（仮称）』（累計620万9千本、以下同）と『みんなのGOLF（仮称）』（578万4千本）を筆頭に、『真・三國無双（仮称）』（527万本）、『ボンバーマンシリーズ（仮称）』（483万2千本）、『新リッジレーサー（仮称）』

PSPタイトル一覧

メーカー	タイトル名
カプコン	ヴァンパイア クロニカル（仮題）
	デビル メイ クライシリーズ
	ビューティフルジョーシリーズ
元気	首都高バトル
コーエー	真・三国無双（仮題）
	ストラテジーゲーム（仮題）
	テーブルゲーム（仮題）
コナミ	イース-ナピシュテムの匣-（仮題）
	スポーツゲーム：サッカー（仮題）
	スポーツゲーム：野球（仮題）
	麻雀格闘倶楽部（仮題）
	迷宮探索型モンスターシューティング（仮題）
コナミコンピュータエンタテインメント ジャパン	METAL GEAR ACID（仮題）
サイバーフロント	ころん
サクセス	雲のふ〜らいぼ〜
	雀メイト
	Zooo
スクウェア・エニックス	未定
セガ	ぷよぷよフィーバー
	Project S（仮題）
SCE	グランツーリスモ4 モバイル（仮題）
	サルゲッチュ（仮題）
	天鍵地門（仮題）
	どこでもいっしょ（仮題）
	みんなのGOLF（仮題）
タイトー	パズルボブル（仮題）
トミー	アクションゲーム（仮題）
ドラート	ドラスロット
ナウプロダクション	インテリジェント・ライセンス（仮題）
	怨霊の村（仮題）
ナムコ	T.O.E（仮題）
	新リッジレーサー（仮題）
	ニューパズルゲーム（仮題）
日本一ソフトウェア	魔界ウォーズ（仮題）
ハドソン	天外魔境シリーズ（仮題）
	ボンバーマンシリーズ（仮題）
	煉獄 The Tower of Purgatory
バンダイ	ガガーブ（仮題）
	機動戦士ガンダム（仮題）
フロム・ソフトウェア	AC フォーミュラフロント
ユークス	プロレス（仮題）
ワークジャム	探偵 神宮寺三郎（仮題）

※この原稿は５月12日付けの発表を元に執筆されております。７月12日付けで「PSP」向けの新たな発表が行われ、タイトル名がはっきりしたものや、数が増加しておりますので、ご注意ください。

（433万4千本）、『ぷよぷよフィーバー』（370万7千本）、『T.O.E.（仮称）』（336万5千本）、『METAL GEAR ACID（仮称）』（206万8千本）、『スーパーロボット大戦（仮称）』（168万本、携帯用のみの累計）、『AC FORMULA FRONT』（133万2千本）、『天外魔境シリーズ（仮称）』（122万2千本）、『デビル メイ クライ』（108万8千本）など、シリーズ累計でミリオン越えをしたラインナップが数多く並び、これらだけで4000万本を超える。ジャンルもACG、AVG、テーブルなど、バランスがよい。まだ内容は明らかになってはいないが、コナミの『スポーツゲーム：サッカー（仮称）』『スポーツゲーム：野球（仮称）』があれとあれだとすれば、実に強力なラインナップである。

ただし気になるのが、ラインナップとハードから漂う「保守性」である。「NDS」がダブルスクリーンやタッチスクリーンなど、ゲームに新しい可能性を感じさせるフィーチャーを盛り込んで何本かの対応ソフトを発表しているのに対し、「PSP」はAV機能やコンテンツサービスのデモに見られるように、ゲーム以外の要素を視野に入れた付加機能が目立つ。1つのハードで2人プレイを可能にした『ぷよぷよフィーバー』などもあるが、「ただ携帯ゲーム機向けに移植しただけ」のソフトばかりになる可能性がある。むろん独善的に新フィーチャーを売りにしても、ユーザーの興味を引けなければ蛇足にしかならないが……。

もうひとつ気になるのが、スクウェア・エニックス（以下SE社）の動向だ。こういった勝敗の行方が明確でない新プラットホームが並立する場合、同社は（エニックス、スクウェアの2社時代から）キングメーカーとして、参入まで時間を置いていたのだが、ここではいち早く「PSP」と「NDS」の両方への参入を決定している。ただし「PSP」への参入タイトルは未定で、肝心要の『DQ』『FF』シリーズは供給されていない。同社の株主であるSCEのハードは見捨てられたのか？

PSP参入シリーズタイトル売上データ（一部抜粋）

『デビル メイ クライ』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
PS2	デビル メイ クライ2	439,931
PS2	Devil May Cry	1,567,918

『メタルギアソリッド』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
PS2	メタルギア ソリッド2 サブスタンス	174,291
PS2	ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド2	24,773
PS2	メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ(限定版含む)	817,734
PS	メタルギア ソリッド インテグラル	134,320
PS	メタルギア ソリッド(プレミアム版含)	675,701

『ぷよぷよ』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
Xbox	ぷよぷよフィーバー	1,525
GC	ぷよぷよフィーバー	17,462
DC	ぷよぷよフィーバー	1,052
PS2	ぷよぷよフィーバー	189,974
GBA	みんなでぷよぷよ	74,177
PS	ぷよぷよSUN決定版	151,329
PS	ぷよぷよBOX	44,030
GB	ぽけっとぷよぷよ～ん	26,587
PS	ぷよぷよ～ん -カーくんといっしょ-	42,912
DC	ぷよぷよDA! Featuring ELLENA system	6,916
GB	ぷよぷよ外伝 ぷよウォーズ	11,326
WS	ぷよぷよ通	38,712
DC	ぷよぷよ～ん	76,600
GB	ぽけっとぷよぷよSUN	110,349
SFC	す～ぱ～ぷよぷよ通	283,697
SS	ぷよぷよ通	240,052
SFC	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	147,956
MD	ぷよぷよ通	161,501
GB	ぷよぷよ	168,704
PE	ぷよぷよCD	144,696
SFC	す～ぱ～ぷよぷよ	1,289,848
GG	ぷよぷよ	84,502
MD	ぷよぷよ	180,783

『グランツーリスモ』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
PS2	グランツーリスモ4プロローグ版(同梱版含む)	358,265
PS2	グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO	357,822
PS2	グランツーリスモ3 A-spec(同梱版含む)	1,316,509
PS	グランツーリスモ2	1,766,598
PS	グランツーリスモ	2,029,692

『みんなのGOLF』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
PS2	みんなのGOLF4	1,103,166
PS2	みんなのGOLF オンライン	61,354
PS2	みんなのGOLF3	986,337
PS	みんなのGOLF2	984,977
PS	みんなのGOLF	1,624,907

『テイルズ オブ』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GC	テイルズ オブ シンフォニア(同梱版含む)	330,201
GBA	テイルズ オブ ファンタジア	150,658
GBA	テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～	42,242
PS2	テイルズ オブ デスティニー2	750,979
GBA	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2	195,334
PS	テイルズ オブ ファンダム Vol.1	79,615
PS	テイルズ オブ エターニア(限定版含む)	722,430
GB	テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン	141,027
PS	テイルズ オブ ファンタジア	546,314

『リッジレーサー』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
PS2	R:レーシング・エヴォリューション	112,659
Xbox	R:レーシング・エヴォリューション	8,546
GC	R:レーシング・エヴォリューション	13,260
PS2	リッジレーサーV(ファイブ)	693,096
PS	R4-RIDGE RACER TYPE4-(同梱版含)	794,364
PS	レイジレーサー	874,136
PS	リッジレーサーレボリューション	632,625
PS	リッジレーサー	973,012

『天外魔境』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GBA	オリエンタルブルー -青の天外-	71,585
PS2	天外魔境II MANJI MARU	161,504
GC	天外魔境II MANJI MARU	36,729
SS	天外魔境 第四の黙示録	286,180
SFC	天外魔境ZERO	287,306
NG	天外魔境真伝	16,429
PE	天外魔境 風雲カブキ伝	203,834
PE	天外魔境II 卍MARU	158,620

『アーマードコア』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
PS2	アーマード・コア ネクサス	125,373
PS2	アーマード・コア 3 サイレントライン	160,843
PS2	アーマード・コア 3	206,680
PS2	ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	169,908
PS2	ARMORED CORE 2	198,402
PS	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	124,177
PS	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	73,301
PS	ARMORED CORE	142,629

『スーパーロボット大戦（携帯機版）』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GBA	スーパーロボット大戦D	226,290
WS	スーパーロボット大戦COMPACT3	12,058
GBA	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション	253,687
GBA	スーパーロボット大戦R	352,987
WS	スーパーロボット大戦COMPACT For WonderSwanColor	16,334
GBA	スーパーロボット大戦A	352,015
GB	スーパーロボットピンボール	13,283
WS	スーパーロボット大戦COMPACT2 第3部:銀河決戦篇	54,257
WS	スーパーロボット大戦COMPACT2 第2部:宇宙激震篇	69,193
WS	スーパーロボット大戦COMPACT2 第1部:地上激動篇	108,416
GB	スーパーロボット大戦リンクバトラー	153,634
GB	第2次スーパーロボット大戦G	67,400

※廉価版の本数は省略させていただいております。

※集計期間は2004/6/13まで　※1991年以前発売のタイトルは集計対象外　※1998年以前のタイトルは、1万本以上のもののみ集計

「DS」に参入を表明したメーカー19社34本以上

そのSE社が早々と（外伝とはいえ）『DQ』と『FF』を送り込んだのが、「NDS」だ。しかも『新DQモンスターズシリーズ』『新FF：クリスタルクロニクル』と両方である。本年6月の株主総会で和田社長がSCEについて「重要な取引先のひとつとしての関係と当社の株式を保有いただいているという関係はまったく別のもの」と回答しているが、より多く安定した利益を創出できる市場があれば、そちらに本命を投入するという判断であろう。「NDS」の長所は現在寡占状態の携帯ゲーム機市場＝ゲームボーイ市場をそのまま受け継げ、ユーザー層が見えやすい点にある。また、任天堂は5月11日に「全世界で100以上もの会社がソフト開発キットを受け取り、ニンテンドー・ディーエスのための開発をすすめています」というリリースを出しており、早い時期からソフトハウスへの開発サポートを開始している。

これらの点が「PSP」よりも有利だと判断されたのではないか。とはいえSE社のソフトはハードが普及した頃に投入されるケースが多いので、ローンチソフトとしての活躍は現状では期待できない。

ラインナップされているタイトルは19社34本以上。『Super Mario 64×4』（932万6千本）、『遊戯王：Nightmare Troubadour』（905万9千本）、『Mario Kart DS』（625万7千本）、『真・三國無双（仮題）』（527万本）、『ボンバーマン』（483万2千本）、『新DQモンスターズ』（412万2千本）、『ロックマンエグゼ』（236万1千本）、『モンスターファーム』（233万本）、『ソニック・ディーエス』（193万6千本）、『Animal Crossing（どうぶつの森）DS』（117万4千本）と、これらだけでも4600万本以上となり、予想以上に「PSP」と拮抗しうるラインナップがそろっているように見える。ただし『遊

Nintendo DSタイトル一覧

メーカー	タイトル名
アクティビジョン	Spider-Man2
アタリ	タイトル未定
エレクトロニック・アーツ	Need for speed
カプコン	逆転裁判 シリーズ
	ビューティフルジョー シリーズ
	ロックマン エグゼ シリーズ
コーエー	真・三國無双（仮題）
コナミ	Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour（仮題）
	Frogger（仮題）
スクウェア・エニックス	エッグモンスターヒーロー（仮題）
	ドラゴンクエストモンスターズ シリーズ（仮題）
	ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル シリーズ（仮題）
セガ	ソニック・ディーエス（仮題）
	Project Rub（仮題）
	THQ SpoongeBob SquarePants
テクモ	Team NINJA開発ソフト（仮題）
	モンスターファーム シリーズ最新作
ナムコ	Pac-Pix
	Pac'n-Roll
	RPG（仮題）
	ミスタードリラー（仮題）
任天堂	Animal Crossing DS
	Mario Kart DS
	Metroid Prime:Hunters
	NEW Super Mario Bros.
	PictoChat
	Super Mario64×4
	WarioWare,Inc.DS
ハドソン	ボンバーマン（仮題）
バンダイ	Mobile Suit Gundam SEED
	ONE PIECE
バンプレスト	ドラゴンボールZ（仮題）
ビベンディ	タイトル未定
フロム・ソフトウェア	複数タイトル開発中
	Majesco タイトル未定
ユービーアイソフト	Rayman シリーズ

戯王デュエルモンスターズ』や『DQモンスターズ』といったように下降気味のソフトが目立ち、堅実に売れるであろうタイトルが「PSP」に移行、もっと厳しい表現をするならば、参入しながらもそのメーカーの主力と目されるソフトが外されて、旬のソフトが不足している感が強い。

他のラインナップを見ると若年層向け・キャラクターものと割り切ったタイトルが目立つ。それが任天堂および各メーカーがユーザー層をマーケティングした結果なのか、現状では判然としないが、今まで老若男女、幅広い層をカバーしていたゲームボーイ（アドバンス）から受け継がれる市場が、大きく分断され削ぎ落とされるであろうことは、容易に想像がつく。

タッチスクリーンを生かしたゲームやチャットソフトなど、新しい遊び方を提案する「NDS」のソフトがこの穴を埋められるのか。任天堂のソフト開発の真価が今まで以上に問われている。

共存も可能だが動向は流動的

両プラットホームのラインナップを見ると、両社がローンチソフトとハードの供給にしくじらなければ、ユーザー層がある程度分けられているという点で、微妙な共存が続くのではないか。

しかし現状では開発サポートが先行している任天堂に比べて、SCEはハードの仕様決定が遅れ、開発支援が進んでいないという話も聞く。仮にそれが事実だとすれば、「PSP」は、PS2が最初の一年間はDVDに依存していたように、しばらくはソフト不足に悩み、他のコンテンツサービスに依存という形になるかもしれない。その隙に「NDS」に『ポケモン』などのキラーソフトが出てくれば、流れが変化する可能性はある。

そして「PSP」は各種コンテンツサービス、「NDS」はタッチパネルやダブルスクリーンなどの付加機能を搭載している。これらによってゲームがどう変質していくのかも注目される。

NDS参入シリーズタイトル売上データ（一部抜粋）

『マリオカート』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GC	マリオカート ダブルダッシュ!!	784,103
GBA	マリオカートアドバンス	709,263
N64	マリオカート64	1,239,738
SFC	スーパーマリオカート	3,524,172

『メトロイド』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GBA	メトロイド ゼロミッション	58,546
GC	メトロイドプライム	86,818
GBA	メトロイドフュージョン	154,862
SFC	スーパーメトロイド	508,698
GB	メトロイド2	102,550

『スーパーマリオ』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GBA	ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ	575,170
GBA	スーパーマリオアドバンス4	583,959
GBA	スーパーマリオアドバンス3	516,332
GC	スーパーマリオサンシャイン	810,306
GBA	スーパーマリオアドバンス2	770,968
GBA	スーパーマリオアドバンス	634,195
N64	スーパーマリオ64(振動パック対応バージョン)	255,835
N64	スーパーマリオ64	767,450
SFC	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	799,597
GB	スーパーマリオランド3 ワリオランド	305,430
SFC	スーパーマリオコレクション	1,347,828
GB	スーパーマリオランド2 6つの金貨	1,580,022
FC	スーパーマリオUSA	379,105

『どうぶつの森』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GC	どうぶつの森e+(カードeリーダー+同梱)	320,591
GC	どうぶつの森+	692,067
N64	どうぶつの森(同梱版含)	161,558

『逆転裁判』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GBA	逆転裁判 3	162,375
GBA	逆転裁判 2	176,886
GBA	逆転裁判	58,867

『ソニック』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
PS2	ソニック ヒーローズ	41,839
Xbox	ソニック ヒーローズ	1,492
GC	ソニック ヒーローズ	67,088
GBA	ソニックバトル	76,397
GBA	ソニック ピンボール パーティー	8,292
GC	ソニックアドベンチャー デラックス	71,909
GBA	ソニック アドバンス2	203,055
GC	ソニック メガコレクション	89,250
GBA	ソニック アドバンス	201,850
GC	ソニックアドベンチャー2 バトル	291,126
DC	ソニックアドベンチャー2(同梱版含む)	82,318
DC	ソニック シャッフル	10,630
DC	ソニックアドベンチャー	455,005
MD	ソニック&ナックルズ	15,987
MD	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	136,203
MD	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	16,368
MD	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	112,583
GG	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	48,462

『モンスターファーム』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
PS2	モンスターファーム4	174,458
GBA	モンスターファームアドバンス2	117,363
GBA	モンスターファーム アドバンス	174,784
PS2	モンスターファーム	142,714
PS	モンスターファームジャンプ	10,466
PS	モンスターファームバトルカード	55,120
GB	モンスターファームバトルカードGB	155,518
PS	モンスターファーム2	588,551
PS	モンスターファーム	722,112

『遊戯王』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GBA	遊戯王デュエルモンスターズエキスパート3(同梱版含む)	64,559
GBA	遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～	141,851
GC	遊戯王フォルスバウンドキングダム虚構に閉ざされた王国	55,601
GBA	遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説	293,807
GBA	遊戯王デュエルモンスターズ6 エキスパート2	377,034
PS2	遊戯王 真デュエルモンスターズII 継承されし記憶	104,924
GBA	遊戯王デュエルモンスターズ5EXPERT1	411,883
GBA	遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	155,133
GB	遊☆戯☆王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記	2,412,952
GB	遊戯王デュエルモンスターズIII 三聖戦神降臨	933,511
GB	遊戯王モンスターカプセルGB	205,235
PS	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶(限定版含む)	489,227
GB	遊戯王デュエルモンスターズII～闇界決闘記～	1,414,319
GB	遊戯王デュエルモンスターズ	1,535,819
PS	遊戯王 モンスターカプセル ブリード&バトル	269,258

『ロックマン エグゼ』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
GBA	ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン(同梱版含む)	475,026
GBA	ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン(同梱版含む)	427,047
GBA	ロックマン エグゼ バトルチップGP	49,932
GBA	ロックマン エグゼ3 ブラック	157,129
GC	ロックマン エグゼ トランスミッション	79,752
GBA	ロックマン エグゼ3	500,103
GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2	442,168
GBA	バトルネットワーク ロックマンエグゼ	224,382

『真・三國無双』シリーズ

機種	タイトル	実売累計
PS2	真・三國無双3 Empires	325,303
PS2	戦国無双(限定版含む)	1,040,475
PS2	真・三國無双3 猛将伝	536,424
PS2	真・三國無双3(限定版含む)	1,153,834
PS2	真・三國無双2 猛将伝	723,693
PS2	真・三國無双2	957,260
PS2	真・三國無双	363,151

※廉価版の本数は省略させていただいております。

※集計期間は2004/6/13まで　※1991年以前発売のタイトルは集計対象外　※1998年以前のタイトルは、1万本以上のもののみ集計

過去の開発環境に見る DSへの展望

text by
橋本和明

2Dゲームであれば、何不自由なく使い勝手もトップクラスの「GBA」を、あえて捨て、新機種「Nintendo DS（仮称）」（以下「DS」）を発表した任天堂。このハードには一体どのような魅力があるのか？

良い方向に考えればいくらでもアイディアは思いつくが、ゲーム業界はいまだかつてない不況。新しいハードとなれば、基礎技術開発も新たにやり直さなければいけない。となると、開発会社として本ハードの登場をみれば、不安のほうが大きかったりする。

「DS」話題のタッチパネルは？

開発する側にとって、正直に言えばハードなんてどんなものでも構わない。ハードが売れてさえいれば、どんなマシンでもゲームは作るし、だからこそファミコンでは信じられないようなタイトルが、半ば強引に開発されていた。もともとゲームにハードの性能なんて、さほど必要なく、機能が低ければ低いなりにどうにかするし、むしろ機能が足りないぐらいのほうが、いろいろなことで妥協ができ、無駄なコストをカットできる。そういった事情もあって、機能が低いハードのほうが何かと都合がいい。

しかし、新型携帯ゲーム機「DS」では、ハードウェアの高機能化はもちろんのこと、新しいインターフェイス「タッチパネル」と「ダブルスクリーン」が搭載された。たとえば「カードゲーム」の場合、画面情報量が多く必要なものは画面が広いほうがいい。また左右で選ぶよりタッチパネルのほうが操作はしやすいだろう。感覚的にはサブスクリーンのように利用するというのは誰もが考えることだと思う。

しかし、今まで見慣れた画面の形が変わり、インターフェイスが変わることはいいことなのだろうか？　最近のユーザーがゲームから離れたのは「ゲームが複雑になりすぎたから」と言われている。だとすると、このハードは、プレイスタイルを一新してしまう。誰も触れたことがない分、スタートラインは同じになるかもしれない。だが、だからこそ「複雑なのは嫌」と食わず嫌いになるユーザーは触

Nintendo DSの特徴

- ●ダブルスクリーン
- ●タッチスクリーン
- ●マイク
- ●ワイヤレス（によるゲーム共有）
- ●（64を上回る）３Ｄグラフィック
- ●16チャンネル・サウンド
- ●バッテリーとパワーの管理
- ●ＣＰＵ（ＡＲＭ９とＡＲＭ７）
- ●新しいメディア（半導体メモリー最大１Ｇビット）
- ●ＤＳタイトル用とＧＢＡタイトル用のふたつのスロット

れない可能性がある。もし失敗したら、ソフトを作っても下手をすると開発費すら回収できない。と考えると、新しい可能性を秘めている「DS」に参入するのは非常に怖いと言える。

しかし任天堂には開発力がある

ゲーム機は、ハード性能でもなければ面白いギミックでもない。いかにキラータイトルが送り込まれるか？　またそのキラータイトルにより、ハードがどれくらい普及するか？　が、勝敗を左右する。そういう点では、「DS」は非常に有利と考えるべきだろう。

まず、ハードでの価格の競争力がある。最新鋭でないハードであるが故に、まず定価が安い。安いハードは普及しやすい。また、新しいゲーム機が売れるか売れないかは、「どうしてもやりたいゲーム」があり、ほかに「遊んでみたいタイトル」の発売予定がある、もしくは存在することが大切だが、任天堂にはいまだにダブルミリオンという売上を誇る『ポケモン』を筆頭としたキラータイトルが数多く存在するし、小粒でも確実な売上を上げることが可能な楽しいものが数多く存在する。

「ゲームボーイ」が一度消えたあとに、『ポケモン』によって再びハードをよみがえらせた任天堂の手腕さえあれば、普及することは容易だろう。何より任天堂にはそれを行えるだけの長い歴史もある。あの失敗と言われた『ヴァーチャルボーイ』だって、本腰を入れれば、普及させることができたのかもしれない、と筆者は考えているからだ。

なぜ任天堂は開発力があるのか

他社と違い、任天堂はなぜ開発力があるのか？　それは資金がある任天堂だからこそできる、ゲームの特殊な開発方法にあると考えられる。すべてのタイトルがそうではないが、ほとんどのタイトルは、開発期間はあるものの、開発費用に制限がない。故に出来の悪いゲームは作り直すか、発売中止にすることができるため、面白くないゲームが世に出る可能性が極端に低い。

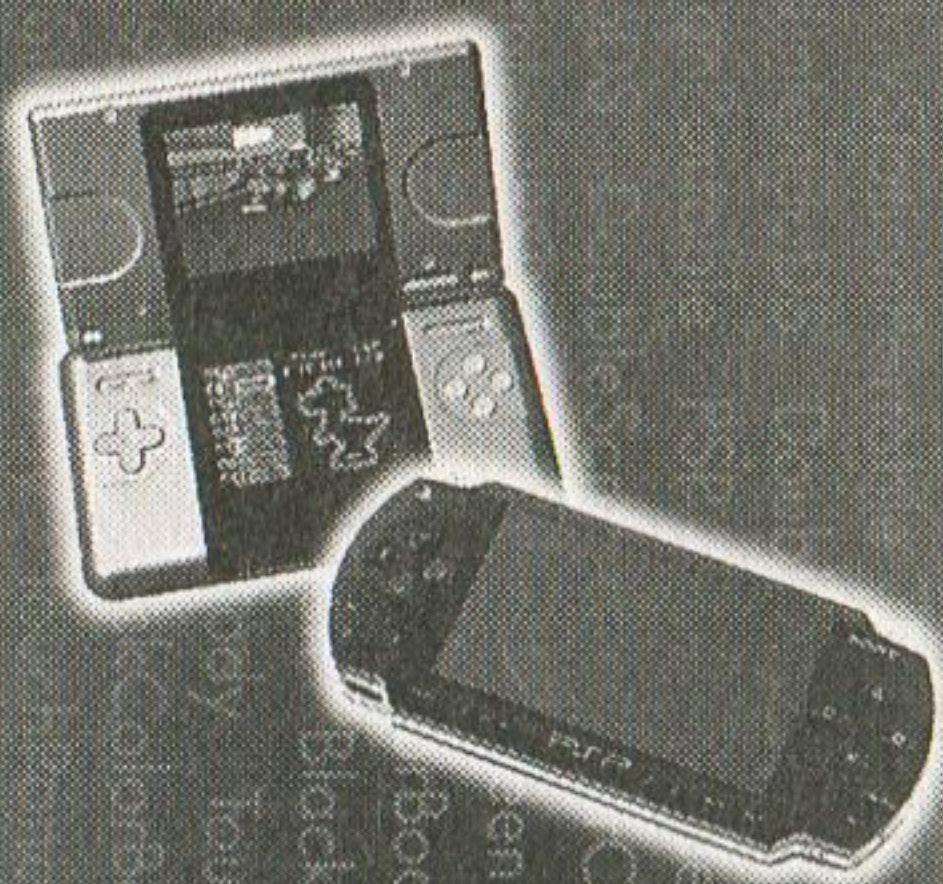
昔、雑誌のインタビューで、メーカーの営業に「ゲームがクソゲーだった場合はどうするか」という質問をする企画があった。その中で唯一「当社のソフトにクソゲーはない」と断言したのには、こういった背景が影響しているのである。

ほかにも、有名RPGの開発者が、「ゲームの面白さは、一本道から外れた部分にギミックを入れることだ」というようなことを言っていたが、任天堂のゲームは、前述のように時間をじっくりかけて開発する故、外れた部分に仕掛けを施す必要がない（実際はそこまでをも作り込んでいるが）、作り込みが秀逸になっているのだ。

また任天堂のゲームには、売れなくとも、ある程度の数が売れるまでCMなどの宣伝を続ける、という傾向がある。これはよく見ていればわかるが、面白くないタイトルほどCMの本数が多い。やはり宣伝すれば売れるというのは必然で、面白くないといっても任天堂のタイトルである以上、大きなハズレはない。だからこそできる「売れるまで売る」営業姿勢のおかげで、任天堂のものにはマイナータイトルが存在しない。となると同じゲームを買った仲間同士のコミュニティが発生しやすい。故にそれもゲームの面白さとなるのだろう。

買って損をしないハード

いいものを作る方法を知っている任天堂。「DS」が実験的ハードなのか、それとも次期に主流となるべきハードなのか……。「DS」が普及するかどうかは、任天堂のやる気ひとつだと考えられる。サードパーティからちょろちょろとスキマ産業のようなソフトを出しても売れる、デファクトなハードに「DS」がなれるのか、はたまた良作だらけだが、光るタイトルが存在しなかったGCのようになるのかは、任天堂の胸算用次第だ。が、どちらにしても買って損するハードにならないことだけははっきり断言できる。

Nintendo DSとPSP どちらを購入したいですか？
ニンテンドウDS。コストパフォーマンス、GBAとの互換、タッチパネルの可能性、なにより任天堂だから。
（新潟県　佐藤正）

岩田社長発言と開発者の声から探る任天堂の新戦略

E3発表、株主総会など一連の岩田社長の発言とDSを触った開発者の発言から「これからのNINTENDO」を推測する!!

text by
中村彰憲

「昔ながらの遊び」に心をなびかせた任天堂ユーザー

04年2月中旬、岩田社長が次世代携帯機に関する異例の発表をした。04年E3には「ニンテンドウディー・エス（仮称）」（以下DS）をプレイアブルの形で展示する、と公約したのだ。この公約どおり展示された「DS」は大盛況を極め、多くの人たちがたった10数分のテストプレイをするのに1時間近く並ぶという現象まで起きた。ここまで業界のプロを熱狂させた理由のひとつが、「DS」を通じて提案された新たな遊びのスタイルだろう。

これは03年度の、任天堂にとって自らの戦略と顧客意識に存在するミスマッチを痛切に感じた年度があってのことだと考えられる。キーワードを「コネクティビティ」とし、その言葉を全面に押し出しながら、『ファンタシースターオンラインエピソード1&2』や『ファイナルファンタジークロニクル』など、GCとネットへのコネクティビティやGBAへのコネクティビティを強化したサードパーティ作品を筆頭にさまざまな展開を行ったが、ふたを開けてみると、昨今のラインナップで印象に残ったのは、むしろ「ノスタルジー」を感じさせるほど、昔ながらのゲーム性を感じさせるゲームのラインナップだった。『ファミコンミニ』がまさにその典型だったが、購買層がファミコン世代である20代や30代だけではなく、10代の少年や児童層にも多数存在していたことからもその状況がうかがえる。また、米国でGC販売台数の巻き返しにひと役を担った『ドンキーコングレーシング』や、03年夏のスマッシュヒット『カービィのエアライド』にしてもリアルシミュレーター志向に動きつつあるレースゲームに、あえてゲームとしての駆け引きの面白さを前面的に導入した作品だった。

一方、任天堂として戦略的に意識してゲームポートフォリオを形成した「コネクティビティ」をコンセプトの中心としたゲームの中で、明らかに成功したと言えたのが無線通信デバイスを搭載させた『ポケモンファイアーレッド・リーフグリーン』（以下『ポケモン』）だったが、この『ポケモン』にしても無線LANによるモンスター交換などの遊びの提案が顧客層に対し訴求しただけでなく、『ポケモン』の第1作目をGBA仕様で遊んでみたいというニーズに素直に対応した感も強い。つまり、「コネクティビティ」で、既存の顧客、ならびに新規顧客を開拓するという任天堂側の意図に反し、多くの顧客にアピールしたのは「昔ながらのゲーム性」だったのだ。オンラインゲームがアジア各国で立ち上がり、日本でもカジュアルゲームサイトであるハンゲームの登録者が500万人を突破、『ラグナログ』の常時接続数が10万を突破するという状況の中で、である。「コネクティビティ」がPC上では確実にエンターテイメント的要素と認められつつある状況の中で、少なくとも現段階において、顧客層が任天堂に求めているものは「コネクティビティ」と言うよりは「昔ながらの遊び」だったような感がある。ここでいう「昔ながらの遊び」とは、十字キーとボタンによる操作から生まれるゲーム性を指す。

ゲームにおける遊びの源泉としての十字キー＋ボタン

コンソール機、ならびに携帯型ゲームにおける十字キーとボタン

does Nintendo lose?

のコンビネーションは故・横井軍平氏を中心として開発された「ゲームウオッチ」のダブル・スクリーン「ドンキーコング」（以下「ドンキーGW」）以来、実に20数年にわたって使われ続けていた。この間にアナログコントローラや、ボタン数の増加なども行われたが、ゲームへのアクセスは今でもこのインターフェイスが主流である。「ラクガキ王国」のディレクター渡辺氏が、ある雑誌の中で、「コントローラを使ってゲームにアクセスして次への展開を進めるということは、通常メディアとくらべ、ユーザーにとってはそもそも負担となるわけ（テレビ番組を鑑賞するよりもめんどくさい作業が増える）であり、その負担となる作業を如何に継続的に、楽しみに転化させていくのが重要である」と分析していたが、ゲーム開発者はインタラクティブメディアとしてのゲームコンテンツに対して、ユーザーがいかにして面白おかしくゲームとコミュニケーションを図るかをデザインすることで20数年間四苦八苦してきた。しかも、これまでインターフェイスがほぼ同じ仕組み、ということはコンテンツに対してのアクセス手法のバリエーションも非常に限られているということになる。逆に言えばユーザー側もこの同じ手法を最大20数年間使い続けてきたのだ。若い世代にしてみれば、ゲームコントローラは生まれながら存在している、あって当然の代物になりつつある。

コンシューマ機では3Dスティックに役目を取られたが、携帯ゲーム機でも十字キーは失われるのか？

　既述のように常に「コントローラを触って楽しい」と思わせることを仕事としてきたゲームデザイナーにとって、シンプルな操作性をそのまま採用することほど恐ろしい試みはないのだろう。常に「飽き」との戦いである趣向品にとって、同じ仕組みを何度も採用してユーザーを飽きさせてしまうことほどバカバカしいことはないからだ。格闘ゲームや、サバイバルホラー系ゲームなど、操作するのが非常に難しいものですら、新作ごとになんらかの新しい操作法を追加している。このような努力は確かに多くのユーザーに新たな挑戦をもたらした。同時にその発展についていくことができなくなり置き去りになってしまったユーザーも存在した。昨今のレトロゲームの尋常でない活況ぶりは、かつて置き去りにされてしまったユーザーが素直に反応した結果であると見ることもできる。

　それ以上に、コントローラというインターフェイスが開発者に課す制限というのも尋常ではなかったのだろう。かつてはグラフィックや音声の不断なる向上に救われた面もあったが、何をやるにしても、結局はコントローラに存在する十字キーとボタンを駆使しての操作感を、ユーザーに飽きさせずに提供するというのには限界がある。そう考えると業界全体を覆っていた「頭打ち感」はゲーム用インターフェイスがもたらしたゲームデザイン上の限界に起因したものではないだろうか？　PS2以降、再三言われてきた、ゲームコンテンツ全体に感じられる「オリジナリティの欠如」、「続編とキャラモノ偏重」型販売戦略、ワンボタン操作でまったりゲームするユーザー傾向などの一連の市場、および産業動向は、コントローラによるゲーム操作があからさまにユーザーに対する負担であるというのが顕著化した現象とも言える。ゲームにおけるインターフェイスが、マウスやキーボードといった必需的機能性としてのインターフェイスと言うよりは、遊びを提供するための極めて趣向性の強いインターフェイスであるが故の限界とも言えよう。

「異質な体験」という言葉の裏に見えるもの

　この限界がもたらす業界の危機を最も真摯に受け止めたのが任天堂であり、その打開策として既存

Nintendo DSとPSPどちらを購入したいですか？

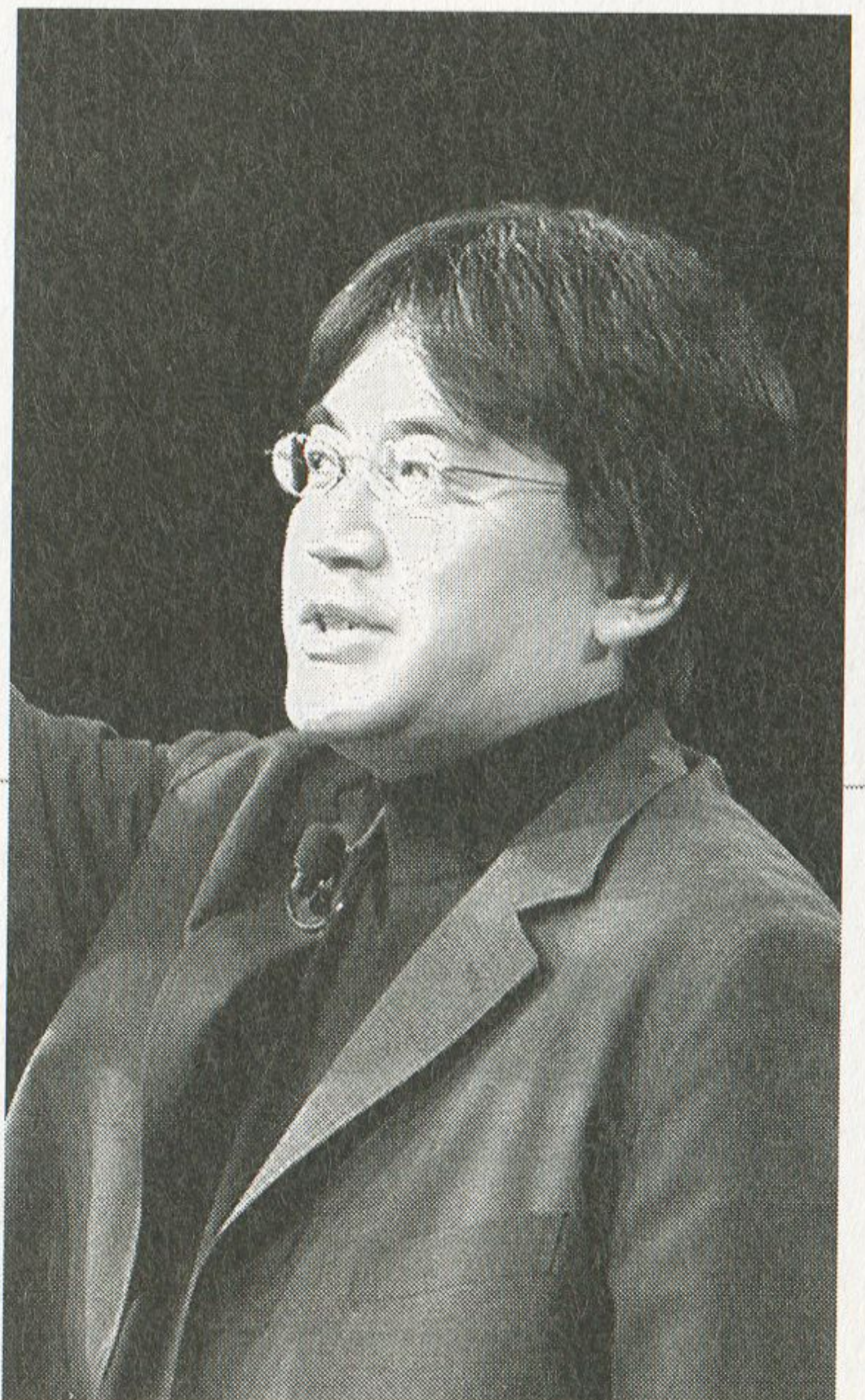
元々、ヘビーユーザーなので両方買うでしょう。発売と同時に買ったりしないが、結局はしたいソフトの数が多いほうを最初に買う。E３の発表のタイトルを見るとNintendo DSだと思う。（東京都　クラちゃん）

のゲームにおける「遊び」の限界にメスを入れる証しととれるのが「DS」となる。「ダブル・スクリーン」「ワイアレス通信」「音声機能」とさまざまな機能がてんこ盛り状態だが、最も興味深いのは、20数年の時を経て、再びダブル・スクリーンを採用した携帯用ゲーム機において、新型のインターフェイスである「タッチパネル」が採用されているということだ。

任天堂はプラットホームホルダーである。そしてゲーム産業界におけるそのような存在としての位置づけも理解している。

先に行われた経営方針説明会で岩田社長が、「**私どもは当事者として、ゲーム離れ現象を具体的に解決するための行動をおこす責任があると思っています。**」と発言していることがそれを明確に表している。

同時に任天堂は、玩具メーカーであるという位置づけから常にゲームを見据えてきたという一面もある。「異質な体験」を再三強調している岩田社長コメントの中には、ゲームは「ビジネスモデル」でもなく「経済理論」を実証するための枠組みでもない。本来は、「驚き」と「意外性」に満ちたものなのだ、という任天堂の強力なビジョンが感じられる。あらためて考えてみれば、ボタン操作ひとつでゲーム世界に変化を与えることができた〝おもちゃ〟は私たちにとって、そのすべてが「異質な体験」だった。それは当時の〝大人〟がルービックキューブやメンコ、ベーゴマといった一連の遊びとテレビゲームという遊びを完全に切り離して議論するほど、既存の枠組みではとらえることができない遊びだったのだ。にもかかわらず、ユーザーとして私たちはいつから、ゲームという遊びそのものに対する「意外性」を忘れ去っていたのだろうか？

多くの企業は、激しい環境変化の中で生き残っていくために自らの生業としての本質的な業務を見直さなければならないときが出てくる。経営学ではそのような業務を「事業ドメイン」という予備、業務一連の流れを見直す行為を、「事業ドメイン」の再定義を図るという。もし、多くの企業がそのままずるずると既存の枠組みの中で事業を継続したとすれば、すでに大きく変化した環境に対応できずに倒産していくことになる。今回、「DS」からうかがえるのは「事業（遊びの）ドメイン」の再定義を試みるべく一大勝負をかけている任天堂の姿だ。「DS」のキーワードである〝同じスタートライン〟というのがそれを物語っている。ここで明確な解を出さない限り、業界の未来はないと任天堂は訴えたいのだろう。岩田社長は「異質な体験」とは何かについて具体的な内容を言及していない。ただ、かつて「ゲームは、異質な体験だった」という事実をこの20数年間忘れていなかったことについては、素直に評価してもいいのではないだろうか？

さまざまな場で発言を繰り返す任天堂株式会社 社長 岩田聡氏。社長として初めて世に送り出す新ハード「DS」は「異質な体験」をどのように示すのか

鍵はいかに「遊び」としてのドメインの深耕を達成できるか

確かに「タッチパネル」をインターフェイスとして搭載することに不安がないわけではない。その形状から、あまりにも短絡的にPDA的な機能を「DS」に求めるメーカーが出ないとも限らないからだ。文字が書けるということや、ネット通信ができるということ、

Nintendo DSとPSP どちらを購入したいですか？
PSP。断然こっち！　画面も大きいし綺麗だしかっこいい！　未来っぽい感じがします。画面に傷が付かないようにふたがつけばいいのにな。NDSは指紋つかないのかな……？　子どもが夢中になりそうですよね。（福岡県　カゼ・イユン）

そして子どもがメインターゲットである、ということだけでも、ゲーム以外の領域で「DS」を活用するのは容易い。だが、やはり肝心なのはいかに「DS」において、「タッチパネル」を利用することが未開の遊びのドメインを開拓するのにつながるかだろう。

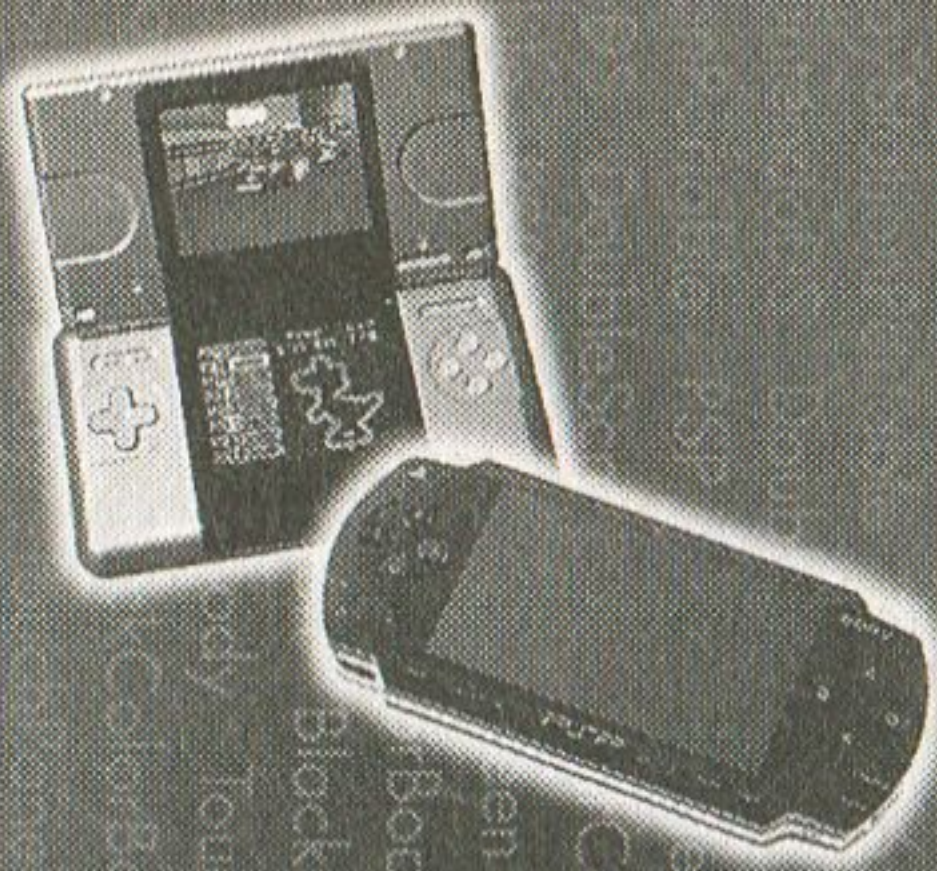
少なくとも「成熟した技術の遊びへの水平展開」を実現した、タッチパネル機能に対し、多くの開発者が今までにない「ワクワク感」を感じているのは事実だ。「DS」で〝新しいタイプのゲーム〟の開発を望んでいるクリエイターは多い。具体的なアイディアとして挙げられているのは〝アンテナに手を近づけることで音がなる楽器のような操作を行うゲーム〟、や〝タッチスクリーンとすべてのキーを同時に使う、プレイヤーがすごく忙しいゲーム〟など、明らかに奇抜さが際立った内容が多々あるのだ。ゲームコンセプトだけで微妙な響きを感じさせるゲームは本当に久しぶりだ。個人的にはCDのパターンを読み込んでモンスターをつくりあげるという『モンスターファーム』の時以来だ。

ゲーム作りは刺激に満ちた職業であるには変わりはないが、社会の枠組みの中で作られる限り無理難題、時には荒唐無稽な〝お題〟をパブリッシャーやプラットホームホルダーから与えられることが多々ある。それが〝業務〟であるが故に、尽力しなければならないのだが、クリエイターにとって、自分自身乗り気がしないプロジェクトほどつらいものはないだろう。それが2年も続くとわかっていればなおさらだ。だが、今回の任天堂からの〝タッチパネルのインターフェイスと異質な体験〟という設問は、開発者にとって、刺激と向上心を促せるものになっているようだ。これを見る限り、岩田氏が自ら「異質な体験」の具体例を出す必要はない。なぜなら、それは岩田氏やユーザーである私たちの想像のつかない「遊びの領域」に存在するからだ。『ドンキーコングGW』で確立され『スーパーマリオ64』で空間としての奥深さが付加されながらも一貫して同じ方向性で発展してきた「遊び」。新たなインターフェイスが加わったことで、鋭いゲームクリエイターの感性がどこまでユーザーやメーカーを驚かせてくれるのか期待がかかるところだ。

実は「新しい遊びを提案する」という任天堂の決意は本年2月に盛況の中閉会された「レベルX」で既に表明されていた。会場の奥にたたずんでいた2台の携帯ゲーム機。1台がプレゼント用として限定生産されたゲームボーイアドバンスSPのファミコン仕様、そしてもう一台が『ドンキーコングGW』である。今考えるとこの2台、一方は「ファミコン」、他方は「DS」を象徴していたのだと思う。だがそれだけではない。この展示は、『ドンキーコングGW』で生まれ「ファミコン」で確立されたインターフェイスの制約の中で展開される〝遊び〟と「DS」より採用されるタッチパネル型インターフェイスの中で創出される新たな〝遊び〟をも象徴していたのだ。ゲーム産業はもともと過去を振り返るのが嫌いな産業と言われる。そして、一見、過去を振り返るよう企画された「レベルX」にも未来に向けてのビジョンが暗黙の中で展示されていたのだ。今後の「DS」ならびにその他の商品ラインアップがこれからのゲーム産業のありさまを決定づける要因のひとつとなるのは間違いない。

ファミコン生誕20周年記念SPは、『ファミコンミニ』同様、未だ多くの人の心の中に「ファミコン」が根付いていることを証明した

『ドンキーコングGW』マルチスクリーンの再利用＋現在の技術を盛り込む、というのは過去のコンテンツを大事にする任天堂ならではの発想だろう

Nintendo DSとPSP どちらを購入したいですか？
『煉獄』が気になるのでPSP。（茨城県　C.G.PONN）

過去の開発環境に見るPSPへの展望

text by
橋本和明

PSファミリーの携帯ゲーム機「プレイステーション・ポータブル」（以下「PSP」）は、ゲーム開発者、ゲームユーザーにとって本当に夢のニューマシンなのか？

夢のような高機能ハードは、今までできなかったさまざまな機能を実現してくれる。けれどそれは本当に僕らにとって必要なのか？

いろいろな立場からそれを考えてみた。しかし、見た目の華やかさと反し、考えれば考えるほど、どうにも「PSP」が夢のゲームマシンには見えなくなってくる。

PS2自体がやりすぎだった

自身が開発者としてトップクラスにいない人間だから、できている人にとっては負け犬の遠吠えにしか聞こえないだろうが、どう考えてもゲーム機としてのPS2はやりすぎだったように思える。というのも、ゲームはお客さまが買うことで利益を得る。つまり、お客さまの数で開発費が決まるとも言える。けれど、ハードが高機能になるということは、基本的に作らなければいけないものが増えるので、自動的に開発費がかかる。そうなると、数を売らないと開発費が回収できない。PS2のゲームでは特に、見た目などゲームとしては不要な部分での費用がかかりすぎてしまっているので、システム的な部分を丁寧に作るまでの費用がねん出できない。

故に、見た目だけが綺麗な売れないゲームが出来上がってしまう。結果として売上が赤字になると、シリーズ化なんて話は出てこない。もしくは、売れる数に合わせたゲームを作るが、どこも無難に調整されたゲームにはパワーがないので、自然とユーザーが離れる。こういったどちらか一方にしか力を注ぐことのできない開発環境により、近年、ゲームは衰退したと考えられる。

PS2への進化は仕方なかったとはいえ、存在は決していいものではなかったのだ。

対して携帯ゲーム機は、電池で動かす（GBASPはバッテリーにはなっているが、電池2本で5時間程度の充電が可能）、という基本コンセプトを持っているため、機能を高くできない。機能が低い

プレイステーション・ポータブル商品仕様

- 外形寸法：約170mm（W）×74mm（D）×23mm（H）（最大突起含まず）
- 質量：約260g（バッテリー含む）
- CPU：PSP CPU（動作周波数1～333MHz）
- メイン・メモリ：32MB
- 内蔵eDRAM：4MB
- ディスプレイ：4.3インチ16:9ワイドスクリーンTFT液晶、480×272ピクセル、1677万色、最大200cd/u（輝度調整付）
- サウンド：ステレオスピーカー内蔵
- 主なI/O：IEEE802.11b（Wi-Fi）準拠、USB2.0（Target）、Memory Stick PRO Duo、IrDA、IR remote（SIRCS準拠）
- 内蔵ドライブ：再生専用UMDドライブ
- 対応プロファイル：PSP Game、UMD Audio、UMD Video
- 主な端子：外部電源供給端子、本体電源端子、ヘッドホン/マイク/コントロール一体型端子
- キー・スイッチ類：方向キー（上下左右）、アナログパッド、決定キー（△○×□）、L、Rキー×1、START、SELECT、HOME×1、POWER on/hold/offスイッチ×1、Display、Sound、Volume+/－×1、無線LAN on/offスイッチ×1、UMD EJECT×1
- 電源：内蔵リチウムイオンバッテリー、ACアダプタ
- アクセルコントロール：リージョン、パレンタルロック
- 予定周辺機器：専用PSP本体スタンド
  専用リモートコマンダー付ヘッドホン（マイク装着可）
  専用バッテリーパック、PSPケース、PSPストラップ

※E3参考出品として　専用USB機器（カメラ、GPS、キーパッド）

というのは、前述しているように、開発へのコストが低下することでもあるため、実験的タイトルが気軽に開発できた。けれど「PSP」の登場で、そのメリットは消えつつある。

ソニーの先進的技術を持った最新鋭マシン

「PSP」は外での利用を想定していない。実際SCEもそのような発言を行っていた。そのためか、PS2に近いと言われる強力な3Dエンジンが搭載される。まだ開発実機が出回っていない今、どの程度のことができるかはまったくの未知数ではあるが、ゲームを作る前に、PS2並みにつらい開発準備作業が必要になる、ということだけはわかる。となると、開発できるメーカーはぐぐっと限られてしまう。

また、無線LANなど最新機能を多数搭載し「マルチメディア端末」として発売している同機だが、NOMADや同社のPSXを見ても、マルチメディア端末が売れたという前例はなく、DCでインターネットができるという付加価値により、ハードは売れたけれどソフトが全然売れなかったという実績を考えると「高価・高機能」なハードがヒットするとは、今の段階では考えにくい。

それに高機能なものをつけても使われなければただの無駄だ。たとえばPS2でPCカード端子が付いていたが、使われたという話は聞いたことがない。下手に前例があるだけに、こういった詮索もしたくはならないか。先に述べた無線LANだって、ブラウザがついていればそりゃ便利だろうけど、付いていたところで、ノートPCには勝てない。中途半端な性能を持つハードは、ユーザーにとって不要なのではないだろうか。

SCEの今の開発姿勢で未来はあるか

SCEが抱える問題はそれだけじゃない。SCE側の開発姿勢にも問題がある。それを述べる前に、SCEブランドのゲーム開発が、一体どのようなものか、ということに触れておこう。

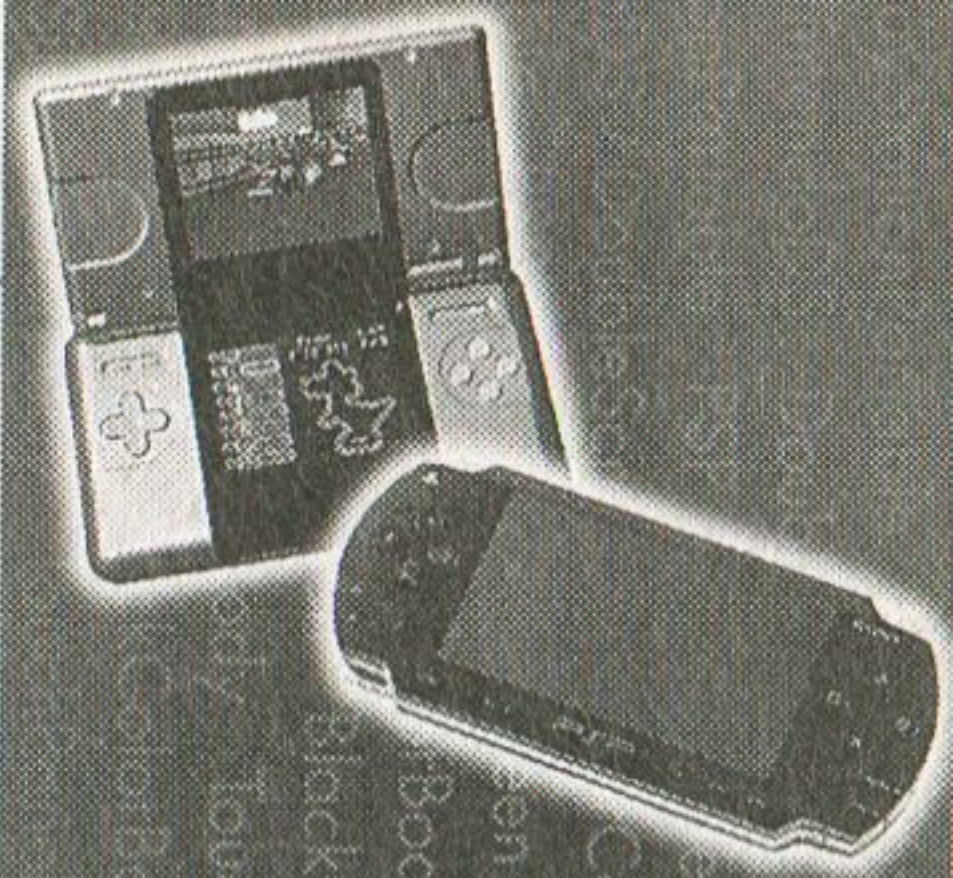
SCEブランドのタイトルは、先進的なタイトルが非常に多い。一見して「開放的」と思いがちだが、実はあれは開発者への負担が大きいシステムになっている。まず、ゲーム開発者がSCEへ企画を持っていく。通れば開発スタートとなるのだが、開発費がSCEから全額出るわけではない。SCEが融資先を紹介してくれる程度だ。故に予算との戦いはどうしてもついてまわる。確かに完成さえすればSCEが必死に営業をしてくれる。だが売れなかった場合には、開発者自身がその借金を負うことになる。ゲームが売れていた時代ならばそれでもいいが、今となってはその方法でゲームを開発しても、開発した個人に借金が残るだけだ。

こういったシステムなので、「PSP」の開発は、「DS」よりも当然門戸が広い。PSの頃は、SFCで開発をさせてもらえなかったメーカーたちをすべて受け入れることで、さまざまなタイトルを作り出し、一気にゲーム業界のトップメーカーへと躍り出た。今だって、お金さえあれば誰でも始めることができる。しかしゲームが売れるかどうかはまったくわからない。

それに加えて「PSP」には単価の問題がついてまわる。「欲しいソフト」があっても、ハードが高すぎて手が届かないというオチがつく可能性のことだ。ソフトが初期にどれだけそろえられて、どれだけハードが売れるか?

お得意のスタートダッシュがうまくいけば、PSファミリーのブランド力でいいハードとして売れるだろうけど……。

高い容量でクオリティの高いゲームは「PSP」で、低容量のゲームは「DS」で、というのが当面の住み分け方になると考えられる。確かに今日、テレビ1台を占領してゲームをやるスタイルはやや時代遅れ。できれば寝転がりながらゲームをプレイできるのがベストとは思うが、だからといって「PSP」のような大型ゲーム機が、日本に受け入れられるかは疑問だ。だって、持ってて手が疲れない?

Nintendo DSとPSP どちらを購入したいですか?
どちらも買いたくないけどPS2で遊んでいるので、PSPは買わないとまともに遊べなくなりそうですね。
(奈良県　BEL)

久夛良木社長と細谷宣伝部長発言に見るソニーグループの戦略

すべてのコンテンツをユーザーに所有させることを究極目標としたソニースタイル。PS2熱の再現を「PSP」で実現できるか？

text by
中村彰憲

任天堂がGBなどの携帯用ゲーム機を開発する際、同社としての開発コンセプトの中心が「遊び」であるのは読者の経験からも明らかだろう。だが今回SCEの「プレイステーション・ポータブル」（以下「PSP」）が提案しているのは「ライフスタイル」だ。

ソニーブランドが世界に知れわたったのが「トランジスタラジオ」を起点としているのはご存知の方も多いだろう。だが意外に知られていないのは、敗戦国の町工場がいかにして当時、海のものとも山のものとも言えないシロモノを世界で売ることができたか、である。60年代初頭、ラジオといえば家のリビングルームにどっしりと鎮座し、家族そろって聞き入るものだった。そこで、世界に散ったソニーのビジネスマンが前面に押し出したのが、「ライフスタイルの革新」だ。「持ち運びが可能なトランジスタラジオは、ラジオに自分のスケジュールを合わせるのではなく、自分のスケジュールにラジオを合わせるということを可能にする」ということである。

それ以降ウォークマン、ディスクウォークマン、MDウォークマンと一貫して小型オーディオプレイヤーを世界中のユーザーに提供してきた。換言すれば今までソニーはコンテンツの都合にユーザーが合わせるのではなく、ユーザーの都合にコンテンツが合わせるためのソリューションを提供してきたと言える。

従って、技術の革新が進むと同時にオーディオというひとつの分野から「すべてのコンテンツをソニーユーザーの元に集結させる」というビジョンの拡大を進めていったのだろう。その具体的戦略の一環として、松下や大手商社が次々と失敗して撤退に追い込まれたにもかかわらず、あえてPSでビデオゲーム事業に進出したり、ソニーオンラインエンタテインメントの立ち上げを進めていったと見ることができる。

つまり、「PSP」のソニーグループにおける戦略的ポジションを考察すると、同機は「すべてのコンテンツをユーザーのライフスタイルの一部にする」というビジョンを達成した、非常に重要な機器ということになる。

1年ほど前のあるインタビューで久夛良木氏が「PSP」を「汎用のウォークマン」と表現していることや、宣伝部長である細谷氏が「PSP」の利点として「家庭用ゲーム機であるPSやPS2が持つカルチャーがどこでも遊べるという点」を挙げていることがそれを裏づけている。また、この前後で久夛良木氏がソニー本社の副社長として任命されたのも、今後SCEから登場するハードが、「単なるゲーム機」ではない戦略的重要性をうかがい知ることができる。

もうひとつの裏づけもある。それは外観だ。「PSP」の斬新なデザインは、「外に持っていってみんなに自慢したい」という気持ちを抱かせる。かつてウォークマンが入手困難だった時、それを身につけた人がせん望のまなざしを受けていたが、「PSP」もそのようなまなざしを受けうるオーラを放っている。これは携帯用ゲーム機としては極めて異例と言える。

一般層を取り込むソニーのPSP戦略

だが、このような状況はゲーマーにとってはしごく残念なことだ。「PSP」はゲーム機として注目されるというよりは、SCE、強いてはソニーグループのもくろみどおり、次世代のライフスタイル

を提案するモノ、としてより注目度が増していく可能性がある。

前述の戦略的ビジョンを考慮すると、SCEは「PSP」をゲーム中心のデバイスという位置づけから、映画、音楽ともども、ほぼ同程度の重要度で扱わなければならなくなるのは確実だろう。もし、今年の12月に発売されるのであれば、数々のゲームラインナップとともに、すでに発売予定に入っている『FFⅦアドベントチルドレン』だけでなく、UMD版映画「スパイダーマン2」などがキラーコンテンツとして陳列されるのではないだろうか？

ソニー株式会社の執行役 副社長兼Cooである久夛良木氏。グループ内の発言力も高い氏であるだけに、常にその行動が注目される

ラインナップとしてはゲームタイトルのほうが多くなり、まずはゲームありき、というスタンスが名目上は守られる。しかし、PS2発売時、最大のキラーコンテンツが「マトリックス」という映画であったことをSCE側は忘れてはいないはずだ（細谷氏の「**PS2では画面が高画質になりDVDマーケットが変わりました**」というコメントがさらにそれを裏づける）。当然、販売のターゲットをゲーム誌ではゲーマーとは言っているが、それとは別にイノベーダー理論の早期採用者（新しいモノ好き）を取り込むことを想定しているのだろう。

早期採用者が多数存在する20代〜30代の独身サラリーマンの使用を想定すると、最も使われやすい出張の移動中などでは、ノートPCで業務をするのが常であるため、「PSP」を楽しむのは合間、合間の切れ目ということになる。結果として短い間に楽しめ、あまり集中力を必要としないコンテンツがより訴求するだろう。

E3の展示でゲームとともに表示されたものがミュージッククリップや映画の予告編であったことからも、このような使用の可能性をすでに考慮していたものと思われる。また、欧米では飛行機でのビジネストラベルが非常に多い。1回のフライトが2時間〜5時間程度であることが多く、そのような小型フライト機には、大型旅客機でよく見かける座席後部の小型液晶パネルが存在していないことが多いので、そのようなシチュエーションにおいて「PSP」は使い勝手が非常にいいデバイスになる。このような層にとっては、ゲームのようなインタラクティブなコンテンツは好まれないと見ることができる。

そのため、「PSP」ブランドを管理する側にとっては、「ゲーム」そのものと同様、またはそれ以上に提供できるすべてのコンテンツが、ソニーユーザーの求めるライフスタイルを確立できるか、またそのようなイメージを潜在ユーザーに対して伝えることができるかが最重要課題になる。

このような戦略はゲームにおける**「遊びの領域」の再定義の試み**に全神経を集中させている任天堂とは明らかに違いがある。無線LANをはじめ、**SCE版「異質な体験」**を可能にしうる「PSP」独自の機能が多数存在しているにもかかわらず、ソフトのラインナップにあまり革新的な印象を感じることができないところに、SCE側が直面している山のような問題の存在を感じるのは筆者だけではないだろう。

UMD専用動画コンテンツをいかに訴求できるか？

SCEが「PSP」を成功とみなすまで販売台数を拡大するには、初期流動期の目標である早期採用者層からアーリマジョリティへの消費者層への移行が必須だ。その点はSCE側も重々理解しているようで、細谷氏のコメントでもメインターゲットをゲームユーザー

Nintendo DSとPSP どちらを購入したいですか？
私が買うのはPSPですが、勝つのはDSでしょう。大体、ハードや志の話はバカバカしいの一語に尽きますね。『ポケモン』が売れればDSが売れる。それだけですな。（大阪府　どっぴゅ精子丸）

と言いながら、商品コンセプトが「大人が通勤中の電車やプライベートでもっていてもおかしくない、スマートなマシン」と説明している。

ここでのポイントとなっているのは、「大人がプライベートで持ち運んでも、周囲の人が気にならないマシン」である。だが、それを実際に達成したウォークマン、ディスクマン、MDウォークマンと比べ、「PSP」はいまだに不確定要素が多く存在する。既述の商品においては、コンテンツそのものの器となるメディアは、外部ネットワーク性が働いていた。外部ネットワーク性とは、より多くの企業が参入すればするほどコンテンツが取り込まれることになり、結果的にそのデバイスが競合他社の同種製品と比べ圧倒的優位性を保つことができるという仕組みだ。ソニーグループはその独自性を貫くが故に、外部ネットワーク性成立の恩恵を得ることができず事業に失敗した経験が何回かある。その最も代表的なものが、βマックス方式のアナログビデオだ。このほかにも汎用型デジタルビデオで商品ラインナップを増やすことができず、結局デジタルビデオカメラでのみ生き残っている、という経緯もある。

PS2の場合は、確かに前述の細谷氏のコメントどおりPS2登場がDVDメディアを次世代スタンダードに押し上げた大きな要因のひとつだった。この経験を元に、「PSP」でも同様なことを達成できるとSCE側は期待している。だが忘れてはならないのは、当時はSCE以外にもDVDメディアを普及させようと積極的だった企業が多数存在したことだ。映画DVDの小売価格が3500〜5000円以上していた中で、ハリウッドプライスキャンペーンを銘打って2500円程度まで引き下げたワーナーブラザーズがその一例だ。またレンタル市場において、最大手であるTSUTAYAがDVDレンタルの棚枠を徐々に拡大していったのもこの時期である。このように　映像メディアで融和性のある市場戦略が他企業により施策されていたことと、ゲームソフトにおいて前世代商品のPS用ソフトとも互換性があったことがPS2のお得感をさらに向上させ、ついには実利主義者であるアーリマジョリティ層まで同商品に対する購買意欲をかきたてたのだ。

映画版UMDメディアの単価がいくらになるかも今後を左右するひとつの要因だろう

一方、新メディアとしてのUMDはどうか？　まず、ゲームについて言及すると、残念なことながら、かつてゲームが醸し出していた「新しさ」は高度な技術で達成されるその表現手法と裏腹に、失われつつあるというのが実情だ。「枯れた技術」を創意工夫して作っていたときに真新しいものと扱われ、「最新技術」の融合を通じて作っている今「かつて流行したモノ」と一般に認識されつつあるのは皮肉中の皮肉としか思えないが……。

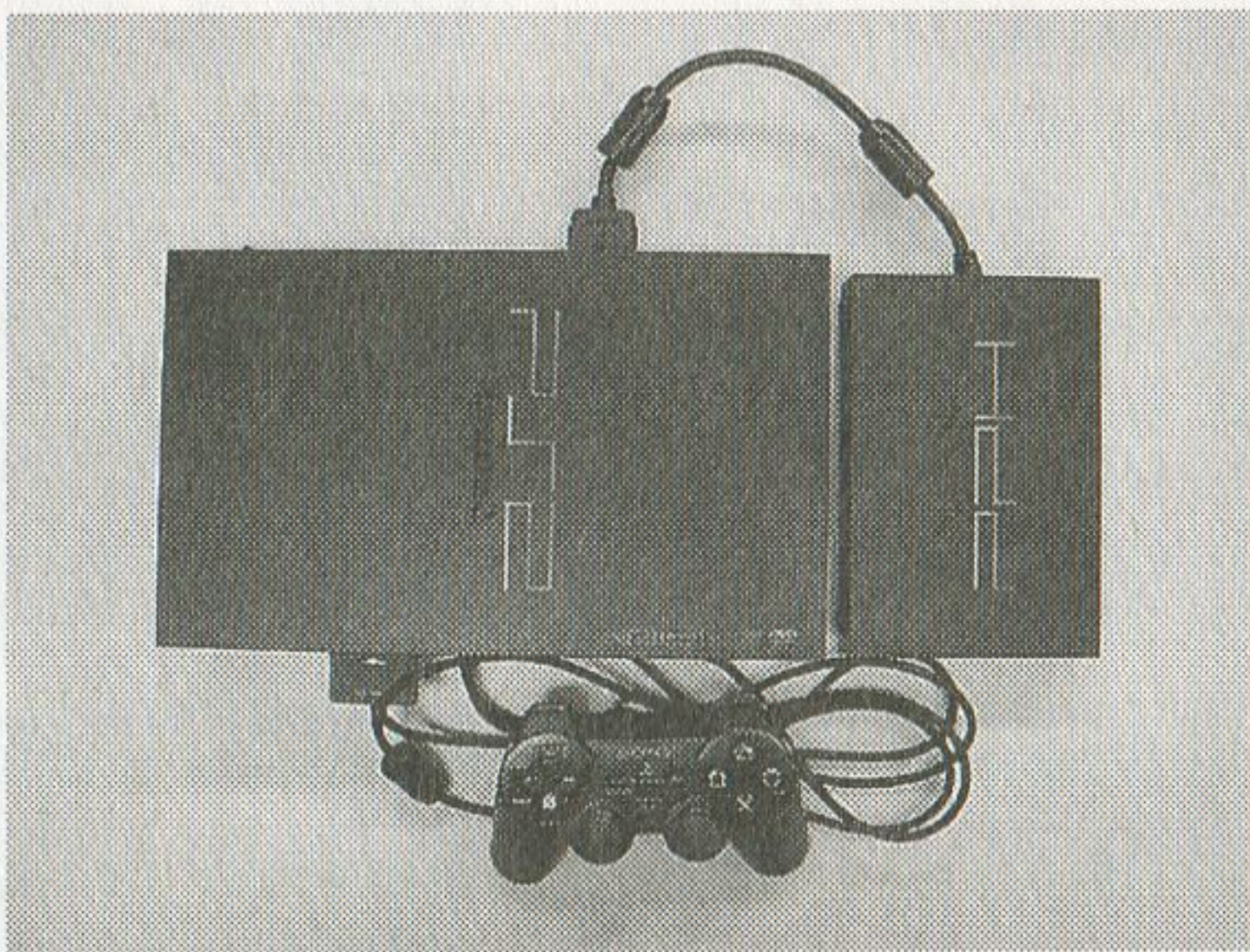
従って既存の枠組みから外れた、新たな「クールさ」を提供できない限り、ゲームだけでは一般大衆にアピールするのは非常に困難だ。ただ、SCEのスタンスはPS立ち上げ時より一貫して、ファーストパーティとサードパーティが公平な立場の中で自由に競争することを容認しながら、プラットホームプロバイダとしての「ポートフォリオマネジメント」という役割に徹する、ということにあるので、自らが「PSP」ソフトでSCEが求める「クールな」遊びを提供して、プラットホームのイメージをけん引するということはないだろう。

つまり、ゲームに関してはコアゲーマー以外の一般市場層を巻き込めるラインナップは、しばらく発売されない可能性が高い、ということだ。

一方、一般消費者層を巻き込みやすい、映像コンテンツだが、D

VDが映像メディアのデファクトスタンダードであるビデオテープの座を奪いつつある今、ソニーグループ以外にとって、映画のUMD版を発売することのメリットは少ない。この件に関し、かつて久夛良木氏は「彼らの権益を守ることができるなら関心を示すと思う」と述べたが、米国超エリート校のMBAやJD（法学博士）を持っているような映像パブリッシャーのトップ層が、「権益を守る」だけの状況で安易にゴーサインを出すだろうか？

それに加え、消費者側もすでにDVDプレイヤー（ほとんどがPS2）が自宅にあるのに、あえてUMD版の映像コンテンツを購入するかも微妙だ。すでに外部ネットワーク性が働いているメディアに対し、正面から戦いを挑むのは非常に難しい。これをやって成功した数少ない例はMDだが、これは録音機能に特化していたため成功したのだ。UMDもMDと同様の機能があれば、普及する可能性は広がるのだが、著作権問題がより深刻になってる現在ではそのような付加価値をつけることは非常に難しいだろう。

また、前述のビジネストラベルなどにおける用途にしても、最近のノートPCであれば、DVD機能がついているものが多々ある。このような状況では、欧米市場において厳しいものになる、と言わざるをえない。日本には（特にハイテク関係に関して）「新しいモノ好き」は多数存在するが、欧米市場層は、フラットテレビに乗り換えることや、ダイアルアップからADSLに切り替えることすらちゅうちょする、非常に費用対効果における合理性や経済性を重視する市場だ。いくら「PSP」がかっこよく見えても、300ドルを超える価格になるようであれば、どのようなラインナップになるか？ それを見極めてから購入しようという冷静な消費者が多いと予想できる。

ゲーム関連のコンテンツしか用意できなかった「PSBBユニット」での経験をどう活かすのか

いずれにしてもSCE側として、ゲーマー以上の市場層を掌握するには、UMDメディアがDVDメディア以上に消費者を魅了し、かつ他映像パブリッシャーをも巻き込めるような最後の一手が必要になるだろう。

「PSP」の成功はソニー念願のビジョンを達成すること

今まで、「PSP」普及をめぐるさまざまな懸案事項を挙げたが、これはあくまでも「PSP」の目標普及台数がゲーマー以上だった場合をめぐる問題である。つまり、ゲーマーにターゲットを絞りさえすればこのような問題を考慮する必要はない。

ただ、映像メディアとしても、メディアが特別仕様であるが故に、SCEにとって大きなビジネスチャンスになるのは明らかだ。映像メディアにもかかわらず、ビジネスモデルがゲームコンテンツに近くなるということだけでも非常に大きな収益性を秘めている。PS2のように「PSP」ライセンス料の徴収は難しいと予想されるが、映像データをメディア上に印刷する設備はおそらくソニーグループが独占的に所有しているため、メディアが生産された段階で、収益を上げることができる。このポテンシャルは非常に大きい。

従って、大手映像メディアパブリッシャーだけでなく、インディーズ系の映像クリエイターや、UMDメディアを活用した広告戦略など、さまざまな活用法を広げながら今までDVD化されることのなかったコンテンツを中心にUMDでパブリッシュを行うことで、新たな収益を望むことが可能だろう。

ソニーグループのビジョンどおり、「全てのコンテンツをあなたの手中に」を集結することができるか否かは、「PSP」と彼らの力量にかかっている。

Nintendo DSとPSP どちらを購入したいですか？　おいっ子へのプレゼント用にNintendo DS。（三重県　ぷー改）

メリットがあまりない「PSP」ならば「DS」が守りきるか

一般層を取り込んだほうがシェアを取るという現在の法則を考える限り、その勝敗を左右する要素は悲しいがこれしかない。

text by
編集部

本体、メディアを含めての価格に左右される闘い

「任天堂は負けるのか?」という特集タイトルがあるからには結論を出さなければならない。本当に面白いタイトルがあるハードが勝つと言いたいが、現実的に考えてそうなることはない。この新携帯ハード対決の勝敗を左右する一番の要因は、

●価　格

嫌な答えだがこれだろう。

これは本体、メディア両方の価格が含まれる。関係者からの話やネット掲示板を見る限り、「DS」が2万円以下、「PSP」は3万円台なんてことがささやかれているが、これは素直に的を射ているのではないだろうか。

「DS」はいくらGBAタイトルへの下位互換があるとはいえ、値段の差が開きすぎてはスタートダッシュの期待はできない。さらに言えば、ハードの発売当初はマシンパワーがフルに使われるものはリリースされない。逆に下位互換があるだけに、まだまだGBAでいいんじゃないの?　と考えるメーカーも少なからずいるだろう。こういった要因を考えると、最低でもGBASP発売時と差のない価格設定でくると予想できる。

逆に「PSP」だが、こちらはまったく読めない。読めないというのは、本当にあの機能で発売されるのか?　ということも含めてだ。発売後、まるで話を聞かなくなったPSXの敗因のひとつが、発表スペックからの機能低下だと考えられている。前例があるだけに、いくらSCEが機能変更はない、と声高に叫んでも疑ってしまうのだ。

さらにここで考えてもらいたいのが、PS2ではDVDが再生でき、PS2タイトルが遊べるということである。SCEは「PSP」の使用方法に関して、「屋内で遊ぶことを想定」と述べている。これは何か矛盾してないだろうか?

確かにゲームの表現力がSFC並みになったGBA以降、寝そべりながらプレイできる利点を生かし、屋内でプレイする人間は増えたと思う。だが、それは携帯ゲームならでは、のタイトルが遊べるからだ。「PSP」の、PS2と同程度のクオリティのタイトルをわざわざ小さい画面で好んでプレイする人間がいるのだろうか。ゲームが引きとならないのであれば、やはり動画・音楽再生という＋αに期待するしかないが、この機能がつくからには、値段は高騰するのは間違いない。抑えるには機能スペックの低下、ではゲームだけだと……堂々巡りにしかならない。まぁバッテリー問題が解決していないからこそ、このような発言になったとは思うのだが。

ほかにも「PSP」の場合、P28で触れているようなUMDメディアの問題もある。DVDの普及に対してはゲーム業界内外の企業の思惑と一致していたため、一気

does Nintendo lose?

に普及したが、今回UMDを普及させたいのはSCE（ゲーム業界）だけだ。これだけDVDが普及している中、わざわざそれよりも単価の安い＝販売価格も下げざるをえないメディアを歓迎することはないだろう。

対して任天堂だが、バッテリーの件についてはこちらも明確な回答を行ってはいない。が、ここがやはり一番の違いとなるのか、携帯ハード機で15年トップという長い歴史を持つ任天堂に対しては、このような不安を抱くことがないのだ。事実GBASPにおいても、フロントライトの電力消費から、使用時間についての不安が囁かれていたが、バッテリー電池にすることにより、うまく乗り切ったという経緯もある。

メディアに関しても、新メディアを模索中の段階だが、カセットROMだと容量的にきつくなった＋従来タイトルの5800円を超えるような値段設定ではユーザーがついてこない、ことを見越したうえでの判断だと取ることができる。多機能な「PSP」と違い、ゲームのみに特化した「DS」だからこそ、こういった推測も成り立つと言える。

で、どっちが勝つのか？

特集のサブタイトルにもうたっているように、任天堂にはGBから培ってきた長い歴史がある。故に携帯ハード機に関してとんでもなく間違った判断は行わないだろう。SCEにはコンシューマハードのシェアを取られた苦い経験があるのだから。かといってこれだけでは「DS」有利と言うには説得材料が足りない。では、両者の負けると思われる要因を挙げてみよう。

「DS」の場合、普及のめどとしては必須な『ポケモン』というキラータイトルがある。これが出ないようなら爆発的には普及しないだろう。だが、だからこそ出さない理由が見当たらない。最低でも200～300万の普及が約束されている市場であれば、サードパーティとしてもおいしい。ネックは値段だが、先にも述べているように、任天堂ハードが無理な価格設定を行ってくるとは考えにくい。これもまず問題にならない……つまり欠点が見当たらない。

対して「PSP」はどうか？値段の問題もあるが、それ以上に危惧すべきなのは、そのひとつひとつが○○なら、××できれば、といったクリアしなければならないハードルがあるということだ。例としては先に挙げたUMDなどがある。あれは「他企業が賛同すれば」といった問題がある。音楽・動画の配信のすべて無線LANを介しての通信で行うというのであれば話は別だが、UMDの使用をゲーム以外に求めているのであれば、現状では絵空事と思われて仕方がない状況だろう。もちろん、この絵空事を完璧にそろえられるのであれば話は別だが、今年度発売と言われる新型ハード、その残り半年近くの状況でこれだけ情報がそろっていない現状では、任天堂有利と見ることしかできないのも事実ではないだろうか。

今年9月に行われる国内最大のゲームイベント「東京ゲームショウ」。その場にて両機体ともプレイアブルでの出展が予定されているが、果たして発売日、価格などがそれまでに決定するのか？3万円台と言われる「PSP」を、SCEが赤字覚悟で投入してくるのか？完全なる決着への第1ラウンドは9月に待っている。

Nintendo DSとPSP どちらを購入したいですか？ 結局どちらも買うハメになるかと……。（岡山県　RYO）

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第20回！

悲しく　楽しい　ゲーム業界　裏事情

Written by
橋本和明

ゲームを発売中止にすると流通の評価が落ちるので「発売延期」にし、ハードがなくなるころに一緒にフェードアウトするのが一般的だったけれど、最近は発売当初から引っ張り続けていたタイトルが発売中止を発表したり、何かと発売中止がブーム気味。しかし、どうしてゲームが発売中止になるのか？　ねつ造で宣伝用画面を作るような業界だから、納期や発売日がズレるのは当たり前として、すでに開発を始めてお金がかかっているのに、発売中止にするのは、ただのお金のムダ。この不景気になんとぜいたくな……。しかしやはり事情というのがあるのです。

第20回　発売中止になる大人の事情

Case 1　売れそうにないと判断してみたり

ある程度お金に余裕のある会社ならば、まれにある判断。ゲームを開発していたものの、市場調査などをして、このタイトルは売れないと判断、もしくは完成させても、広告営業費の節約や、クソゲーを出して世間的な評価が下がるのを避けるために、発売中止すると。ありがちなのは、シリーズを作っていて、1本目が売れなかったので2本目からは開発しないというケース。まれに「このタイトルは売れる！」と判断し、新しいゲーム機が出るので、そっち用に、なんていう「もっと売るため」の前向きなケースもあるが、作り直しの際、「予算が足りない」などの理由で、発売されないケースも多い。

Case 2　開発会社がジャンピング

ジャンピング、つまり飛ぶというか、つぶれるというか、半ば逆切れのような様相で開発を中断することだ。だいたいは他の赤字が爆発し、資金繰りがヤバくなって給料が遅延、中心となるスタッフが辞めて開発が困難になるというのが、一般的な構図。でも理由は、開発している時に、あまりにも親会社が変更を強いるため、予算から大幅に制作費がオーバーし赤字になるから。つまり開発費の削りすぎにも一要因がある。ただし、潤沢な予算があるタイトルならば、別の開発会社に再依頼する場合もあるので、このような事態が発生するのは、聞いたこともないマイナータイトルで、誰も困らないことが多い。

Case 3　版権主のわがまま

最後に版権モノの場合は、版権主がいきなりわがままで「もう作るな」と言い出すこともある。別の大きな仕事が取れて、そのタイトルを作るのが面倒になる、わがままざんまいな有名クリエイターも。だいたいこの手のケースでは版権主が偉いので、完成できなくても文句は言えないというか、法的手段に出るとしても「あの会社は最低だ」と、信者のいるクリエイターにメディアで罵声を飛ばされたらたまらないので泣き寝入りになることも多い。個人的には、こういうわがままをいう人間は業界から消えればいいと思うのだが、使えばもうかるヒットメーカーだから、仕事がなくなることはない。

イラスト：安本豪“Ieye”

『トゥルーファンタジーライブオンライン』発売中止、これもきっと大人の事情。当事者じゃないので細かいことはわからないけど、期待タイトルを延ばしまくっての発売中止というのは本当に利点がない。開発にしても、せっかく作ったものが世に出ないとか、仕事が急になくなるとか、安くすますために身内に仕事を振っていたのに、その制作費が払えなくなるだとか……。がんばって開発中止タイトルを無理矢理完成させても、版権が入り組んでいたりして簡単には発売することができない。絵を差し替えるだけでもお金は結構掛かるし。

ゲームショップで語れ場

語り手：メッセサンオー本店店長　金寿彦

テーマ9　XBOXって…

出ないタイトル、来ないリピート　問題点だけは山積みのXBOX

編：『トゥルーファンタジーライブオンライン』(以下『TFLO』)の開発中止は衝撃的でしたが、ますます注目タイトルがなくなりつつある「XBOX」を今回のテーマにさせていただければと考えております。

金店長(以下金)**：タイトルの少なさ**はやっぱり問題だよね。XBOXだけに言えることではないんだけど、ワールドコレクション(以下ワーコレ)が主力になっているという点ではいかんと思っている。**今の日本MSには、海外で売れないものは商品化できない、っていう雰囲気**を感じる。でも、アメリカで売れている大半のゲームは日本じゃ売れないわけだからね。逆に日本でたくさん売れたものがアメリカでは売れないこともある。文化に合わせた商品開発は最低限必要だよ。ワーコレだって、ひとつの考え方としてはもちろんアリ。何もないときにワーコレを出してつないでいく、っていう手もあるし、今までは洋ゲーを楽しもうと思ったら輸入品で高いものを購入、下手をすればハードも海外版のものを買わなきゃいけなかった。そういった部分が気軽になったという点では良い面だよね。でもこれには条件があって、**日本向けのタイトルがたくさんある中のワーコレ**なら、っていうこと。それが極端に何でもかんでもワーコレ、ミドルプライスです、って言っても、完全新作が全然出てこないから、ふざけるなって話になる。XBOXユーザーがXBOXを購入したことを後悔と思わないようにはしてもらいたいね。後悔と感じたら、それこそ終わりだから。正直に言えば、**任天堂のGCだってリリース予定タイトルは全然ない。でもXBOXほど悲観はされてはいないよね。それは明るい話題、タイトルが先に見えているから。**

編：やってみれば良いタイトル、というのはたくさんあるような気もするんですけどね。

金：確かに良いゲームはあるし、一番後発だからハードも良い。一番わかりやすいのは他ハードと同時リリースされたタイトルなんだろうけど、XBOXのほうがデキが良いことは多々ある。でも、**同じようなタイトル、レベルでやっていても絶対に追いつけない**んだから、何倍も努力しなくちゃ。それをやらないなら参入してきた意味がないよ。広告なんかもそうだけど、すぐにタレント起用でしょ。ああでもしなきゃ目にも触れてくれない、ってこともあるんだろうけど、あれと同じくらいの力を使って、他の広告をうってもらいたい。だってゲームというよりはタレントの宣伝になってるよね？　もっとゲーム好きな人に訴えるものがあってもいいとは思う。オンライン・チャット・ボイスにしたって、そうじゃない方も多いんだから、そっちにも訴えていく必要がある。**いつも片っぽすぎるからXBOXはダメ**なんだよね。

編：MSが最初に参入してきた時に、われわれは勝ち続けるまでやる、みたいなことを言っていた記憶があるんです。それなのに日本で勝つための少なからずの布石となり得た『TFLO』を開発中止。言ってることと、やっていることが違うんじゃないかな、とは感じますね。

金：本当にそうだよね。説明つかないことをしちゃってる。口で言ってくれれば感情が読み取れる分、人情を感じる部分もあるんだけど、活字になっちゃうとそれは読み取れないから、余計に怒りがこみ上げてくる。活字でやるなら、はっきりとした理由を述べなくちゃ、企業の勝手な判断だと思われても仕方がないよ。

編：ソフトの数はどうなんですか？　たまにちょっとした当たりがあると、随分長く品切れ状態が続くときがあるように思うんですが……。

金：そういえば**品切れは多い**ね。それなりの機会損失にはなっていると思うよ。MSはショップがもっと発注しないからいけない、って言うんだ

ろうけど、ショップが発注数を決定するのには、問い合わせや予約数がかなり関係してくる。お客様の問い合わせが0件なのに、シャッター開けたら100人以上の列ができていました、なんてあるはずないからね。だからこそ最初の発注はそういった要因を踏まえた数になるわけだけど、当たりが出たときに**リピートしようとしてもXBOXは遅すぎる**んだよ。CD・DVDのプレスという部分だけで見れば、他のハードメーカーと比較しても圧倒的に遅い。作りはPS2と同じだから、できない理由は想像つかない。説明ももちろんないしね。**3週間過ぎて再入荷とかいうときがあった**けど、その時はその時の新作になっているのが今のゲーム事情だからね。もっとリアルタイムで動いてもらわないと。

買ったのは間違いじゃなかった！

……だよね？

イラスト：しろ

今ならまだ間に合う 完全にあきれられる前に行動を求む

編：ここまでのお話を聞く限り、あとから参入した努力は見られない、と思うのですが？

金：見られないね。普通はあとから参入するほうは相手の弱点がわかってて、その部分をうまくすくうことから始めるのに、何もない。ゲームなめてる、って思われるよ。なめてないだろうけど、そう思われても仕方がないと思う。

編：海外では任天堂GCに追いつけ追い越せになっているわけですから、日本でもやってくれよ、と声を大にして叫びたいですね。

金：本当だよ。**アメリカに本社があったとしても、日本のMSには日本人の社員がいるわけだから、あなたたちは何をしているんですか？**って話になるだろうし。時間がない、人がいない、許可がおりない、って言い訳するんじゃなくて、要因がわかっているなら克服してくれよ、って。さっきも言ったけど**何倍も努力が必要だよ。スタートが違うんだから、まず追いつかないと。**0からじゃなくて、ある意味マイナスからだしね。今すぐにできることって絶対にあるはずだから、今できることをひとつずつやってくれと。正直な話、日本のMSが何を考えているのかショップもわかっていないから、話していて悲しくなってくるよ。あらためてユーザーを気の毒に思う。いつからこうなったんだろ？　それとも初めからこうだったのかな？

編：もしかするとそうかもしれないですね。私はいくらMSでも、ショップにはフォロー入れているだろうと思ったのですが、ショップも困惑しているという事実を聞いて、驚きました。

金：ウチの担当の方は本当に一生懸命やってくれてるけど、**ひとりの力には限界がある**じゃないですか？　何でソフト出ないの？　品切れ続いてるんだけど？　っていう問題はどうしようもないよね。**今、問われているのは、個人の力じゃなくて企業の力。**そしてお客様やショップが求めているのは、1年、半年、1ヵ月、1週間、1日、それぞれの情報なわけだよ。発表会を開いてそこだけで発表、じゃなくて、もっと細かく対応していかないとね。良い話がほとんど出せなかったけど、**今までに挙げたような問題点をひとつずつ解決して、それこそ全部解決できた日には、日本のユーザーは絶対に増えると思うし、すごいメーカーになる**と思う。言うことがないより、悪いことでも言うことがあったほうが良しなんだから、あきれられる前に具体的な行動を起こしてもらいたいね。

（6月某日都内にて）

中華的ゲームライフ

text by 山谷剛史

前号で軽く紹介した中国ゲーム雑誌だが、まだまだ掘り下げればネタの宝庫。それは知っても役に立たないが愉快なトリビアだ。

まだ見ぬ未知の大陸中国本土にある、日本のゲームを毎号紹介しまくりのゲーム雑誌「電子遊戯軟件」と「遊戯機実用技術」。約140円、日本ならば電車の初乗り運賃よろしくな値段だが両誌ともオールカラー、付録つきとぜいたくな作り。どんなものかを一から説明しよう。

恐ろしく日本によく似た構成

表からページをめくると、広告あり、次に目次あり、ニュースあり、売れ行きランキングあり、新製品紹介あり、レビューあり、攻略記事あり、読者コーナーありと、実に日本の雑誌から学んだような雰囲気で、近眼の人が遠くから雑誌の内容を見ようものなら確実に見間違えてしまうほど。ページトップに書かれた各ゲームの名称、対応機種名、プレイ可能人数、容量、価格などの表記も実にそっくりなものだ。新作ゲームレビューでは4人のレビュアーが10点満点で点数を出していて、そのデザインたるやまさに日本。最後のほうにある読者コーナーでは読者の文章やイラストの投稿もあり、イラストは中国と侮ってはいけないレベル。ここまでくれば日本の雑誌と相違なく、言葉の違いだけを楽しんでオシマイなのだが、そうはいかないのはさすが、中国なのだ。

いくぜ、100万ツッコミ！

中国といえば4000年の歴史というほど、中国と歴史は切っても切れない関係だ。ゲーム雑誌もそうで、必ずと言っていいほどゲーム文化の歴史をひもとくページが数ページある。手にとった2冊の本だけですら、SNKの歴史、ポリゴンの歴史、ファミコン黄金期のゲームを振り返る、などなど。中国では歴史なくしてゲームなしなのだ。

お約束というか、コピーライト記述もなんとも怪しい。雑誌により、またゲームにより、©マークがついていたりついていなかったり、本当にメーカーに確認したのかと疑いたくもなる。

また、両誌は必ずVCDを付録につける。日本ならDVDなのだろうが、そこはVCDが今もスタンダードな中国ならではだ。その内容はプロモーションビデオと編集部による攻略映像と裏技映像をつなげて1時間以上に仕立てたもので、見応え抜群。コンテンツの

読者コーナーの投稿イラスト。淡い水彩調のものからCGまで多彩だ

中の、人民軍といわんばかりの軍人の服装をした中国人2人が『鉄騎』をプレイする1場面はあまりにアツイ。また一番初めの「このビデオおよび、ゲームには著作権があります。本物を買いましょう。」という警告には、雑誌制作者側が著作権をわかっているのかと驚いてしまった。

　広告すらもツッコミの対象だ。ほとんどの広告がコントローラなど中国製の製品の広告だが、表紙をめくって1、2ページ目に『ドラクエV』の広告が中国語表記ででかでかとあった。何度も言う。中国に日本ゲームは進出していない。また広告には代理店や販売店の名前も記載されていない。誰が、何のために？　スクウェア・エニックスの広報の寺本氏に聞いてみると「当社から広告は出しておりません。また、この広告の用途、目的も当社ではわかりかねます」との回答。中国は謎だらけだ！

コレが問題の『ドラクエ』広告。いったい誰が広告費を払っているのだろう？

中国のゲーマーは苦労してます

　大前提として日本で売っているゲームに関して、中国ではゲームメーカーはいまだ直接販売を行っておらず、本体もソフトもすべて輸入に頼っている。従って中国では発売日というのがないし、日本の発売日当日に買えるはずはないのだが、にもかかわらず雑誌の記述上では発売日が書いてあり、しかも値段は〝日本円でいくら〟といった表記。新作の売れ行きランキングのページを見ると、一方の雑誌では統計しようがないのか、日本とアメリカのランキングを載せている。もう一方では読者からの投票数で期待の新作をランキング付けしている。ちなみに統計総数は約1500。これで中国の熱烈な日本製ゲームファンの数が予想できよう。

　また、目くじら立ててはいけないのだが、やはり違う言語である以上、たまに誤植もある。でもこれは中国全体にはびこるインチキ日本語に比べれば実にクオリティが高い。なので苦労しているんだなぁ……ととらえよう。日本語といえば前号で紹介した、日本語や日本文化を攻略するコーナーもあり、読者のために救いの手を差し伸べる編集部の人々にはお疲れさまです、というほかはない。

　前述の付録のVCDの中には日本語しかないプロモーションビデオの中に中国語でテロップをつけたり、中国語で解説者の吹き替えをしている。こんなVCDを毎号毎号つけているのだから（著作権についての基本をよく理解してはいないようだが）、その情熱恐るべしだ。

このコーナーでは日本の「古事記」を勉強している。ほかにも妖怪紹介のコーナーがあるなど、中国ユーザーは勉強熱心のようだ

ユーザーに理解してもらうためには、作り手と売り手の相互理解が必須なのです！

名越武芸帖

なごしぶげいちょう

其の二十九

E3はこんなでした。

Text by 名越稔洋

E3にて新作を発表しなかった理由

お疲れさまです。前回の続きからです。前回はアメリカのE3ショーで次の俺の新作が発表されて……というくだりで書きはじめていました。反応や評判はどうだったかって？　そもそもどんな内容なんだって？　気になりますか??

が……結局、発表されませんでした!!!

「なぁんだ。締め切りに間に合わなかったのか!?」

と言われそうですが、そうじゃないです。スタッフも直前まで徹夜続きで頑張って、アメリカでのショーですから、キャッチコピー等のローカライズも全て検討して間に合わせ、実際に完成したディスクも現地へ持って行きました。でも出展されなかった……では何があったのか？

今回はちょっと趣を変えて日記風ですが、現地で何が起こったのか？

レポートっぽくお伝えします。その説明をする前に理解を深めてもらうための、軽い前置きの説明をちょっとさせてください。

全くの新作ゲームの場合、ショーであれ雑誌であれ、最初の露出の際には色々なことに気を遣います。その時に最も大切なことのひとつに「そのゲームのもつ新規性、面白さ」を見る側に正確に伝える。というのがあります。これはゲームマーケティングの基本であり、昔から行ってきたことなのですが、最近のゲームは本格的なストーリー、ライセンス等も大型の仕掛けをするゲームも増えてきたため、その基本に加えて「そのコンテンツの持つ意味、メッセージ、テーマ」の様なものも同時に正確に伝わるように気を配って露出するようになりました。で、実はこの露出に際するメッセージの作り手と売り手との相違、という部分が今回は大きな問題となったわけです。私がE3で出展するはずだったゲームも実はかなり大型のプロジェクトであり、同時にお披露目であったため、その内容やテーマ、メッセージ等が正しく届くかどうか本当に気になっていました。この場では細かく言えませんが、ネタも内容もかなりキワ

ドイ系のゲームで、かつ今までのゲームには全くなかった設定、世界観のゲームであるため、そういう意味も含めて、プロジェクト開始の時点から私自身、このコンテンツが正確に伝わるためにはどうすればいいか？　ということにかなりの神経を使っていました。そしてそんな状況下のある日、そのゲームのE3出展が決まりました。もちろん決まってから欧米の担当者とは連絡をとり、その内容やテーマ等については伝え続けていました。

そしてE3開催前日、現地に着いた私は海外各国の担当者達全員と最終の打ち合わせをしました。まずショー会場で実際に流すデモトレーラー映像を見ながら打ち合わせが始まります。しかし見終わった瞬間、状況が思わぬ方向に。いきなり意見が大きく食い違い始めました。俺が訴えたいメッセージに対して、マーケットサイドが出したい部分とはかなりの差があり、セールストークとして使いたいキーワードにも大きな違いがありました。もちろんお互いにその意識の差を埋めようと話し合うのですがいっこうに埋まらない。そしてもはやケンカの状態。で、たいていこういう展開になると誰かが「まぁまぁ」と言いつつ、お互いの意見の中間あたりを結論にするか、どちらかの意見を結論と決めて、反対意見の人には今回は我慢してもらう。か、どちらかの展開になりがちなのですが、俺は今回、いっさいそれは否定しました。そのぐらい作品に気合いが入っていましたから。そしてその場の流れが何となく「中止」という雰囲気に。でもそれはさすがに俺も焦ります。E3は誰が何と言おうと世界一のゲームショーです。そこで露出をするかしないかというのは、その後のメディアの取り扱いも大きく違うし、そのタイトルをビッグにする気持ちがあるのであれば、当然出展をするというのが筋。それに前述したとおり、多くのスタッフがE3の出展対応のために時間を費やしたのは当然知っているし、俺も含めてほとんどのスタッフがゴールデンウィークは毎日出勤していました。そういう面も含めて、出展しないという結論は避けたく、何とかして理解をしてもらおうとするのですが、しまいにはマーケティング担当同士でも意見が分かれ始め、雰囲気的にはどんどん良くない方向に……。

「まいったなぁ……」と頭を抱えていたところ、俺の隣に座っていた中さん（ソニックの生みの親）が俺に一言「どうするんだよ？」。ちなみに中さんは初出展であるこのタイトルのキックオフのミーティングがどんなミーティングになるのか気になって出席していました。で、俺としては何とかしたい一心なので、「いや、まぁ、どうするって、とにかくなんとかして……」と答えると「気持ちはわかるけど、おまえそれで本当に良いの？」と返されました。そして一瞬考えましたが、結局この言葉で腹が決まり、収拾つかなくなっていた会議室で、俺は結論を出しました。

大切な作品であるからこそ

「メッセージを理解してもらえないということは、正確に作品がユーザーに伝わらない。それは絶対に困る。でも俺のメッセージをごり押しする気もありません。俺はまずマーケットの方達に正しく作品内容を理解して欲しい。でも今回はそこまでの時間がない以上、中途半端になってしまいます。だから出展は止めましょう。そして作った側の考え、売る

側の希望をふまえた理解がお互いで出来たうえで、別の場でしっかりと発表をしませんか?」という提案をしました。つまり結局、自分で出展取りやめを宣言したわけです。もちろん、せっかくのチャンスをもったいない、と言う人もいましたし、確かにどこかしらで妥協して出展しても良かったかもしれない。でも後悔していません。そういう仕事は絶対にしてはいけないと思っているから。作る側のメッセージをしっかり打ち出して、それを売る人間がきちんと理解して、最終的にユーザーにしっかりと魅力を丸ごと渡す。カッコ付けて言ってるように聞こえると思いますが、大切な作品であるなら、作り手としてはずっと大事にしたい考え方だと信じています。でも今思えば同じ作り手としての中さんからの一言は大きかった。気持ちがスッキリしましたからね。

ありがたかった。もちろん日本に帰ったときもスタッフには素直にその時の気持ちを話しました。きちんと理解してもらえたし、この結論で良かったなぁと改めて感じた瞬間でした。でも正直に白状しますが、その後、上の方達にはかなり怒られました。そりゃそうですよ。現地で急に変更、しかも中止なんて、色んな予定は狂うし多くの人に迷惑をかけたわけで、ただでは済まされません。更にはショー対応のためのスタッフの労力もコストとして考えれば、現実問題としてのロスも発生させたわけですから。そこらへんは多いに反省しています。いやホントに。だから戻ってからしばらくはあちこちに平謝り。現実はそんなものです。トホホ。でも色々話しましたが実は今回、この件で最も感謝している相手はもめた相手、つまりマーケティング担当者だったりします。だって彼らにとってショーの素材とは商売道具そのもの。そしてショーなんて露出する素材がなければただの箱。意味がない。ましてや新作であれば注目も集められるのに、それを中止するということは商売道具を取り上げられたことと同じなわけです。だから俺が出した結論は、彼らからすれば本当に冗談じゃない!! って感じのはずです。

写真とは関係ないですが、7月1日からセガ社員です

そしてモメた内容にしたって、売る側は売れるメッセージを当然採用したいに決まっています。先程も言いましたが、作り手がどう考えているのかを尊重しながらも、最終的には売れるエッセンスを前面に出すのが当たり前。それが商売なんだから。で、俺も彼らの事情は十分理解しています。だからこそ最終的に俺の考え方を全面的に尊重して中止に応じてくれたということは、彼らがただ単に意見が合わないから止めただけなんて思っていません。ある意味で商売とプライドを犠牲にしての、断腸の思いで決めてくれた結論だと思っています。感謝しています、本当に。きっと恩返ししますから。頑張ります。

と言うわけで、出展をしなかったのにもかかわらず、感謝の気持ちと決意を抱いて帰ってきたという、俺にとっては不思議なE3ショーなのであります。ではまた。

第2特集

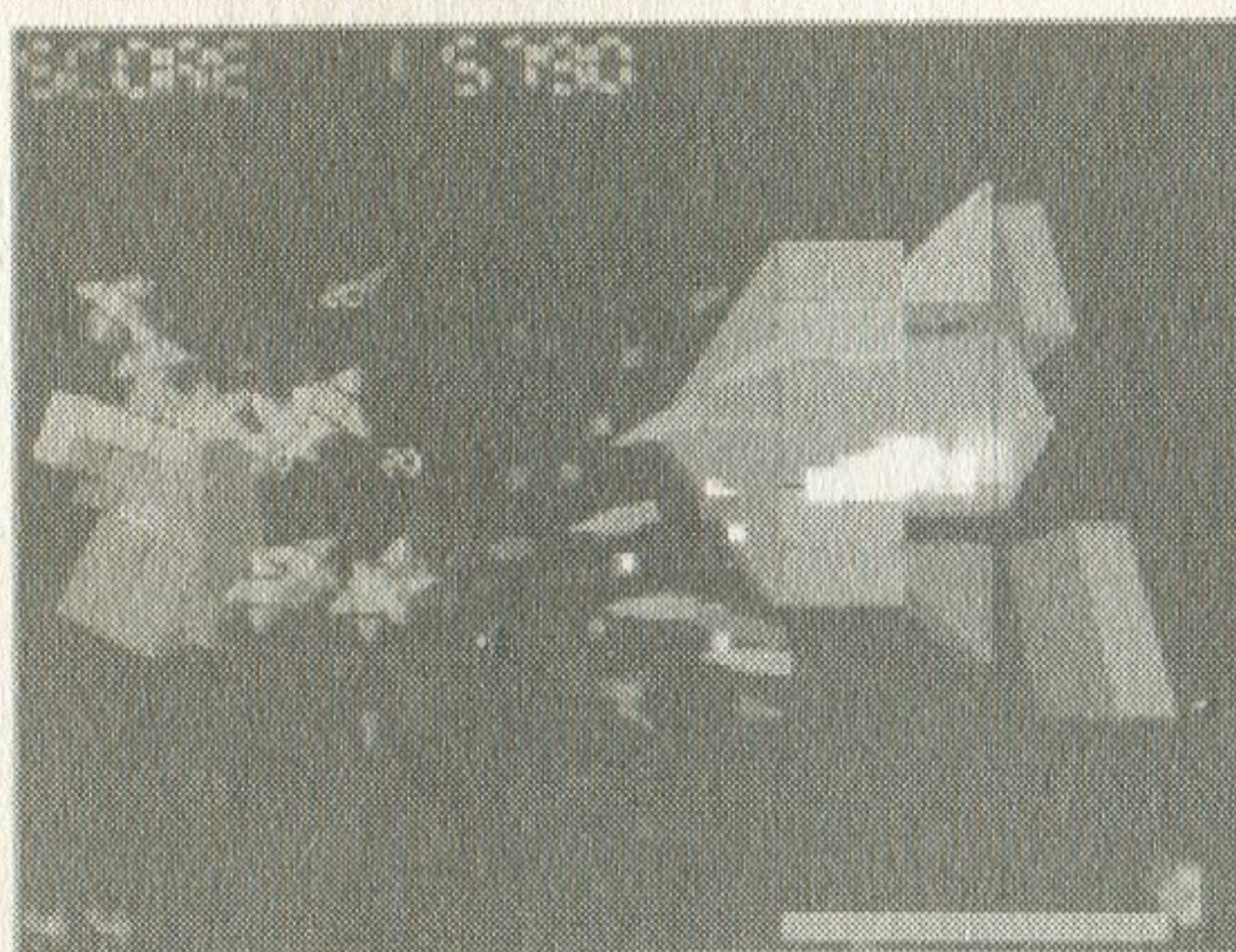
タダより安いものはない!?
―フリーゲームの今―

ネットを中心に、プロ・アマ問わず膨大な数の作品が発表されているフリーゲーム。タダで遊べてしまうそれらの作品は、一体どのような目的で作られているのか、そして今一番注目すべき作品は何なのか――。ゲーム批評おすすめコンテンツや、フリーゲーム批評などの企画で徹底検証する。

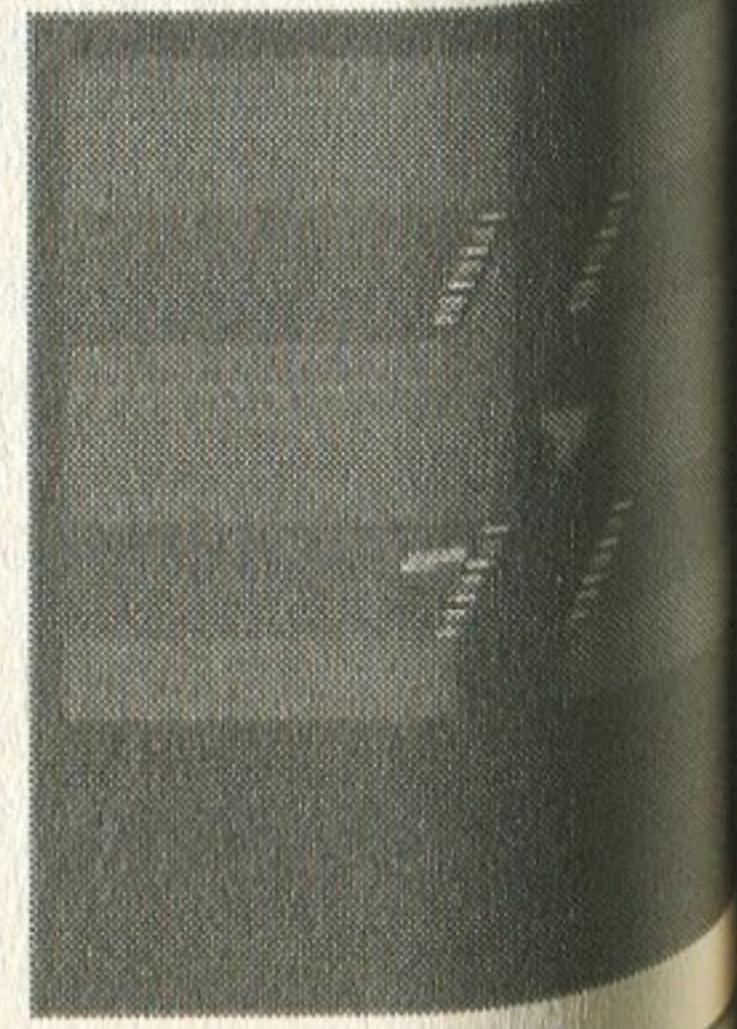
第2特集　タダより安いものはない!?　～フリーゲームの今～

Address http://www.gamehihyo.com/Freegame/index.html

FreeGameSoft
SpecialEditionArc

Archive No.001

Archive No.003

Archive No.005

chance:2

なぜ、フリーゲームを作るのか？

インターネットを中心に、膨大な数の作品が日夜発表され続けているフリーゲーム。その作り手たちの考えとは？　実際の作品を確認しながら、その真意を探ってみよう。

text by
米光一成

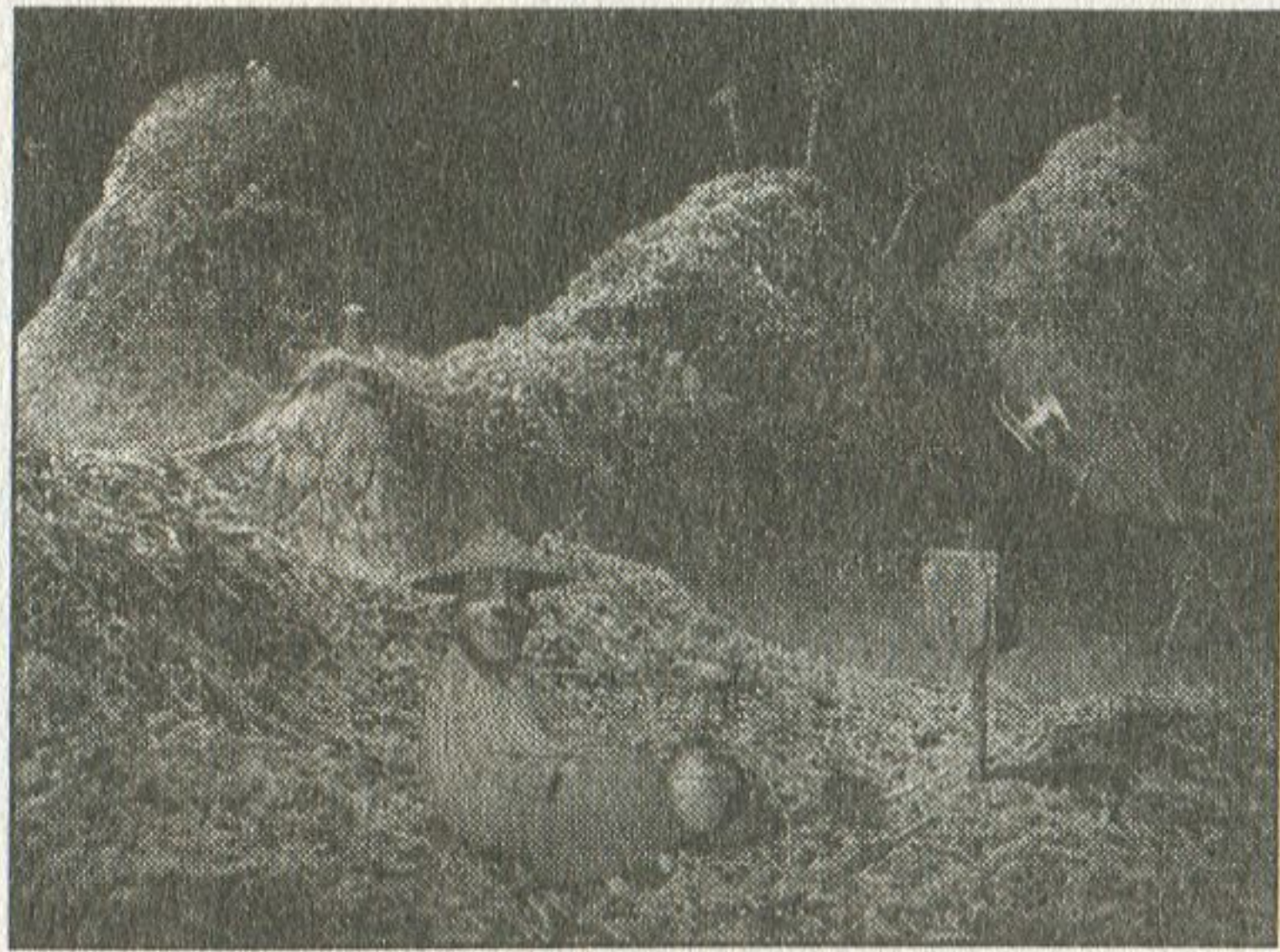
フリーゲーム特集なのだそうである。

この原稿の打ち合わせの時に「どうして一銭にもならないのに作るんでしょうか？」と聞かれたが、面白いからに決まっている！

ゲームを作るのは面白い。何せ私などは10年以上も作り続けているが、いまだに面白い。つまらないゲームを遊ぶよりも面白い。だから、作るんである。明日から、ゲーム作っても一銭もあげないよと言われても、俺は作る。そういうことだ。

以下、小ざかしい分析やらはなるべく控えめにして、非ダウンロード系・ダウンロード系・簡易ツール系・宣伝系・βテスト系・プレイ料金は無料系・その他と、大ざっぱな独自分類の中で、特徴を記しながら、いくつか紹介する。ネットで検索して遊んでみてください。

非ダウンロード系

flashやshockwaveなどのプラグインが入っていればブラウザ上ですぐに遊べるもの。プログラムをダウンロードせずに遊べる手軽さは、小規模なものが多いフリーゲームにはぴったりだろう。と書きながらも、最近では規模の大きなゲームも次々と出現していて遊び応えのあるものも多い。shockwaveで作られたフリーゲーム『ZOO KEEPER』は手軽なミニゲーム。大人気となり、各機種へ移植された。shockwave.comでは、アニメやゲームのコンテンツを募集しているので、そこから生まれてくる傑作も多い。

『Samolost』

◉Samolost：AMANITA DESIGNによる、クリックタイプのアドベンチャーゲーム。奇妙な惑星探険をコラージュ的な独特のグラフィックスで表現している。

◉ワラテルサイト：shockwaveでオリジナリティと完成度の高いゲームを作っている中野さんのサイト。shockwave.comにもいくつかのゲームをリリース。

ダウンロード系

プログラムをダウンロードしたのち、インストールして遊ぶもの。シビアなスピードを要求するものや、スケールの大きなものなどに適している。縦スクロールシューティングの『超連射68K』などの本格的なシューティングをはじめ、格闘技系のフリーゲームなどの傑作は、やっぱりダウンロードものが多い。

◉コールモンスター：ノートとペンが必須だった昔のゲームを思い出させる、ちまちまメモる作業が楽しい作品。モンスターを呼び出す呪文を自分で入力して戦闘する。

簡易ツール系

RPGツクール、吉里吉里やNscripterといった、ゲームを簡単に構築するためのツールを使用したもの。特にノベルゲーム系には多種多様なツールがあって、作品もそれらのツールを使って作られたものが多い。カードで構成されたRPG「カードワース」のようにシナリオ部を構築できるタイプもある。

宣伝系

『nabiscoworld.com』

いわゆる企業のサイトにある宣伝のためのゲーム。ほとんどが「とりあえず遊べる」程度のありきたりなつまらないゲームが多いのだが、まれにすごいものもあり。

◉PLAY THE 3DGAME：NIKEFOOTBALLのゲーム。素晴らしい出来で仰天。ターン制の3Dサッカーゲーム。世界中のプレイヤーと対戦できちゃいますよ。

◉nabiscoworld.com：ナビスコのサイトには、膨大な数のゲームが。しかも、結構楽しいものも多い。

βテスト系

ネットワークゲームは、オープンβのテストプレイとか、なにかと無料で遊べる機会が多い。一定期間は無料というものも多々ある。もちろん夢中になってもらって、課金しても続けて遊んでいただくという作戦だったりするのだろうが、ともかく無料で遊べるときに遊んじゃうのも手だろう。

プレイ料金は無料系

プレイ料金は無料だけど、アバターの装飾や、ゲーム中で使うアイテムは有料というもの。遊んでいるうちに金を使いたくなっちゃうというまい作戦である。もちろんこちらも、つまんなきゃ金を払わなくていいのだし、アイテムや装飾などといった欲をかかなきゃ無料なのだ。その辺りの欲との勝負もゲーム的だと考えれば充分に楽しめる。

◉巨商伝：プレイ料金に対して課金しないMMORPG。ゲーム内で利用できるアイテムをWeb上で販売する。

◉ハンゲーム：2000年からサービスを続けている無料オンラインゲーム。3Dビリヤード、麻雀、大富豪など多数のゲームがある。アバター（自分の分身となるキャラクター）のアイテムや、より便利に遊べるサービスなどが有料になっている。

その他

強引だと思われるかもしれないが、それ以外にも明らかにゲームをプレイする感覚で遊べるものは多数ある。某巨大掲示板で何かやらかしているのに参加しているときなどは、MMORPGを遊んでいる感覚だ（『ネットウォッチ@2chネカマ作戦記』のログを読んだときは、あぁすげぇゲームだなぁと驚愕した）し、ネット株式をやるのは現実生活と密接に結びついたギャンブルを遊ぶ感覚だ（ただで遊びたいなら『野村のバーチャル株式投資倶楽部』なんてのがある）。

さぁ、フリーゲームの未来がどうとか、なんとか言うよりも遊ぼうじゃないか。作ろうじゃないか。失敗してもやり直せばいい。遊び疲れたら、休んでまた遊べばいい。そこから考えたっていいんじゃないかと思う。

おすすめフリーゲームサイト

数あるフリーゲーム配信サイトの中でも、独特の発想と確かな技術力が光るものを厳選して紹介。本格的にフリーゲームを探してみよう、という人はこの辺りから始めては？

実績あるプログラマーが作ったゲームが60本以上！

Mori's Short Game Gallery

提供方式 flashおよびshockwave

URL http://www.ymori.com/

確かな技術に裏打ちされた丁寧な作品の数々

マクロメディア社のflash、shockwaveを利用したミニゲームを公開しているサイトで、その作品の多さは圧巻。各ゲームのサイズは、数秒でダウンロードできるような手軽なものから、非常に手が込んだ力作まで幅広くそろっている。ナローバンドの方でも無理なく楽しめるはずだ。

・『スペアロイド』

公開作品で、特に注目したものをピックアップしよう。まずは、見た目も立派な3Dジャンプアクション『スペアロイド』。クリアまでの課程も含めたゲームバランスが、丁寧にチューニングされた力作だ。

・『デンジェラス・ココ』

PCゲームの名作『プリンス・オブ・ペルシャ』へのオマージュが感じられる『デンジェラス・ココ』も、単純ながらじっくり楽しめる小気味良い作品。

そのほかにも、本格派パズル『ニューロニアン』や、落ちモノパズル『デザートパニック』、レトロゲーム感あふれる2Dのアクションまで、大量の作品群はとても紹介しきれない。

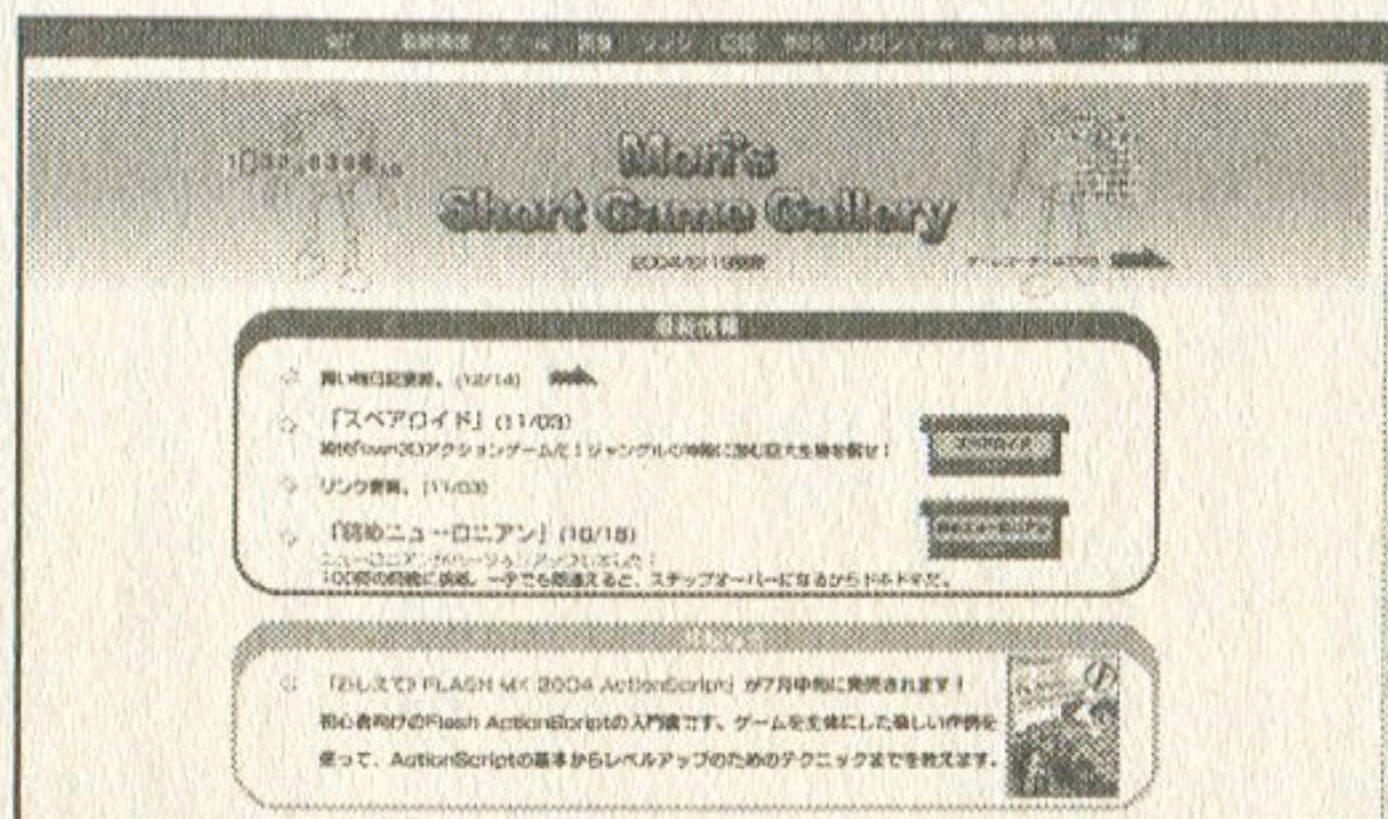
ただし、プラグインに依存する性質上、マシンの処理速度や言語環境、キーボードの種類によっては動作が厳しい場合もある。ノートPCなどの場合は注意が必要だが、必要なプラグイン類の動作が確認できるなら、ぜひサイトを訪れてみてほしい。

制作者である森巧尚氏は、超ベテランの域に入るテクニカルライターとしても活躍されており、古くは「マイコンBASICマガジン」の記事の執筆も手掛けられている。そのほかにもPC-6001mkⅡ、PC-8801mkⅡ、FM-7といった、現在ではレトロPCと呼ばれるマシンのプログラミング入門書、音楽打ち込みのための解説書など、当時から多くの書籍を発表されている。

こういった確かな技術と経験をベースに生み出され、公開されている作品は全部で60本を超えている。近年ではflashそのものの技術書を手がけたり、企業サイトで使われるflashのプログラムや、shockwaveによるゲーム作品を担当している氏が、これだけの作品を公開している意味は大きい。もちろん森氏自身のプロモーションとなっているだけではなく、後進のための指針となり得る情報が詰まっているからだ。

携帯電話やPCの普及により、今までゲームに触れたことのなかった人が、「初めてゲームで遊ぶ」機会も増えてくるだろう。その際、丁寧な作品に運良く出会えたなら、「今後もゲームで遊んでいきたい」と思えるはず。基礎がしっかり作られていて、凝りすぎていない、そんな「ちょうど良い作品」を表現するツールとして、flashやshockwaveは無視できない存在になった。

パッケージソフトが市場の中心である状況は、今後も変わらないはず。しかしこのサイトのような、タダで遊べる場所が増えることで、総ゲーム人口が増加する糸口になり得るのではないだろうか？

（text by 罰帝／G-trance）

「Mori's Short Game Gallery」トップページ

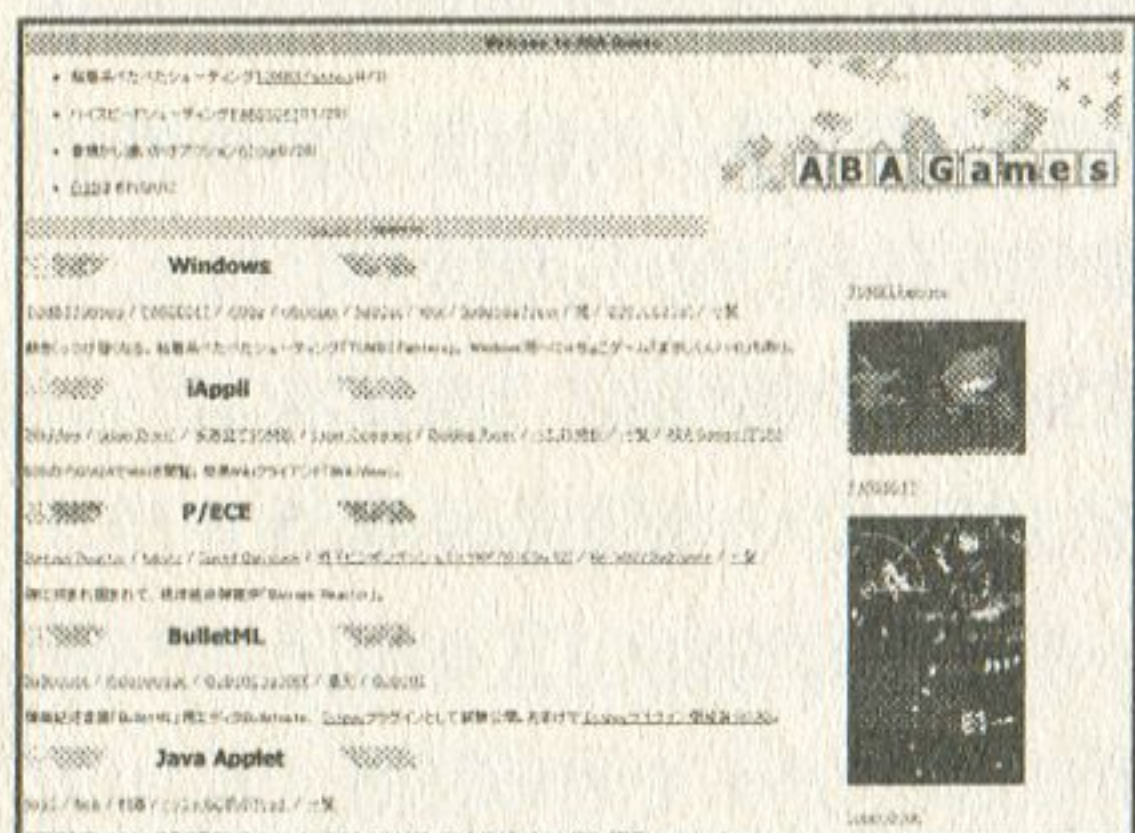
幅広い配信方法で高クオリティーの作品を連発

ABA Games

提供方式 ダウンロード、javaアプレットなど

URL http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/

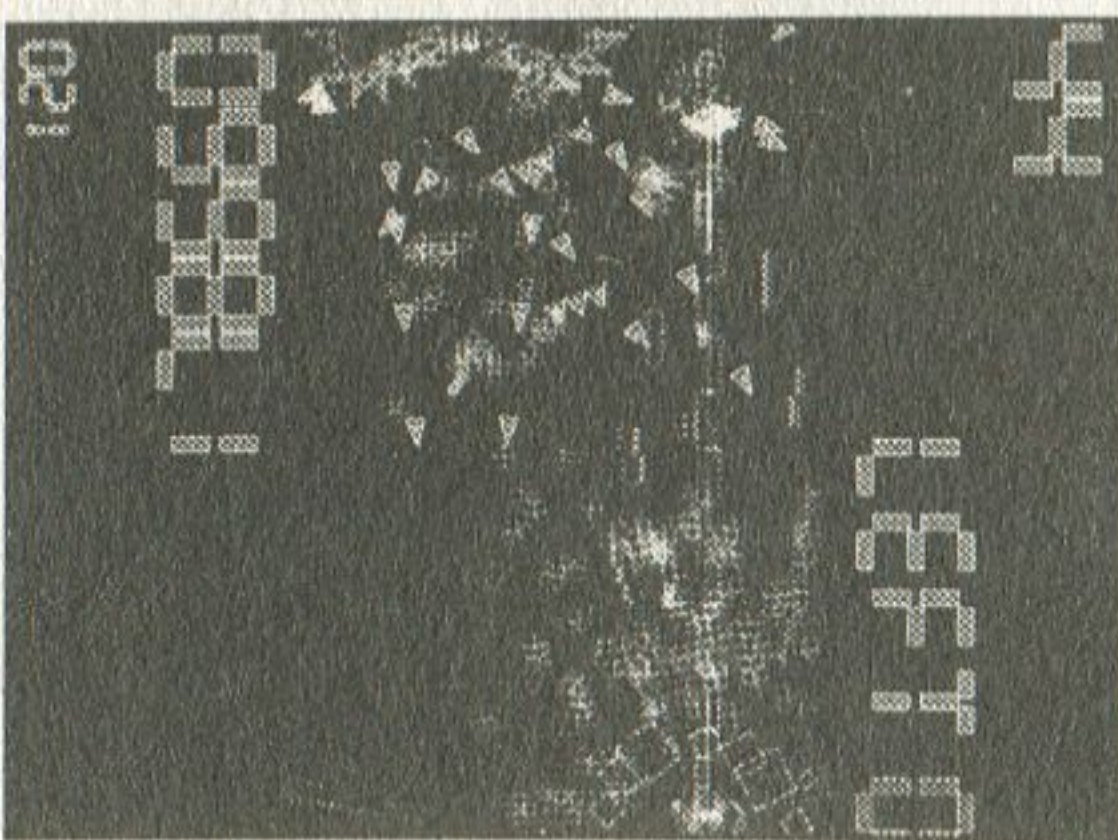
本気で遊べる弾幕STG作品多数

最近のフリーゲーム界は、どうしてもWindowsとflashないしshockwaveの組み合わせが中心になりがちだが、こちらのサイトでは、Palm OS、iモード、java、ワンダーウィッチ、P/ECEなど、かなりニッチな（失礼）環境向けのプログラムも用意されている。こういった数々の実験的な作品を制作していながら、そのすべてが基準以上のクオリティーを誇る作品ばかりで、今回個人的にどうしても紹介したかったサイトである。

「ABA Games」トップページ

筆者がこのサイトを訪れたのは、Palm OS用フリーソフトを物色していた時のことで、弾避けゲーム『Noiz』を知ったことがきっかけだった。この『Noiz』は、フリーゲームの古典的名作『気合避けバカ一代』や、『レイディアントシルバーガン』の最終面に対するオマージュ的な作品だが、Palm OS特有の操作デバイス「スタイラス」を使って弾避けを行う点が、筆者の琴線に触れた。その後「教師が答案に○×を付ける感覚」をゲーム化した作品『熱血採点教師佐伯』に感動。公開される作品を必ずチェックするまでに至ったのである。

Windows用のアプリとして公開されているSTG作品も、非常に完成度が高い。一連の作品群は、見た目に大きな変化はないが、遊べば「作者が表現したかったポイント」が伝わってくる。ゲームバランスも絶妙なサジ加減で、プレイ中に心地良さを感じるほど。

・『PARSEC47』

筆者が特にオススメするのは『PARSEC47』。解説ページには「レトロな敵をモダンに倒せ」としか書かれていないことから、「昔のゲームは説明なんて見なくても、画面を数回見ればプレイ方法が理解できて、楽しく遊べたじゃないか」というメッセージが込められているようにも思える。

『PARSEC47』

ちなみに、このサイトが発信元ではないが、STGにおける「弾幕」を数値化し、ライブラリとして共用できるように策定された「BulletML」という言語についても触れておきたい。これは考え方次第ではシューティングゲーム以外にも応用できそうな言語で、「炸裂」を操る関数としてとらえれば、プログラミングの手間を軽減することも可能だろう。この言語の隆盛はフリーソフト界の大きな動きと言えるもので、ライブラリが多くのプログラマー間で共有されれば、今後の発展も期待できる。

現在の「市販作品」は、作者のメッセージ性が希薄なものばかりになってしまった。分業や外注の仕組みは、時として味付けを薄めてしまう。市販作品には不要なのかもしれないが、作家性の見える作品には、確実に他の作品とは異なる「手応え」が存在した。

本気で作られたゲームと、本気で立ち向かうプレイヤー。「殺し合うことでしか語り合えなかった」伝説の偉人たちのように、作者と真剣に向き合えるゲームならば、有料か無料かなどささいな差でしかないはず。読者の皆様が、「本気」で熱中できる作品に出会えることを祈りつつ、今回は筆を置こう。

（text by 罰帝／ G-trance）

管理人コメント

シューティングを中心に、よろずゲームをよろずプラットフォーム用にとりそろえております。先人の作った偉大なゲームたちからちょこちょことアイディアを拝借し、ちょっとでもいいから今までと違う何かをゲームに盛り込もうと日々精進しております。大作には程遠い、簡単に遊べるひと口サイズのゲームばかりですので、お手軽にお試しください。

「ゲーム批評」にひとこと 『Devilmaycry3』の開発秘話が聞きたい!! デジタルコンテンツの頒布権はどうなるんでしょ～か～？（東京都 rT2k）

アナログ感が素敵な「ねこゲーム」

ece4co-shockwave-games

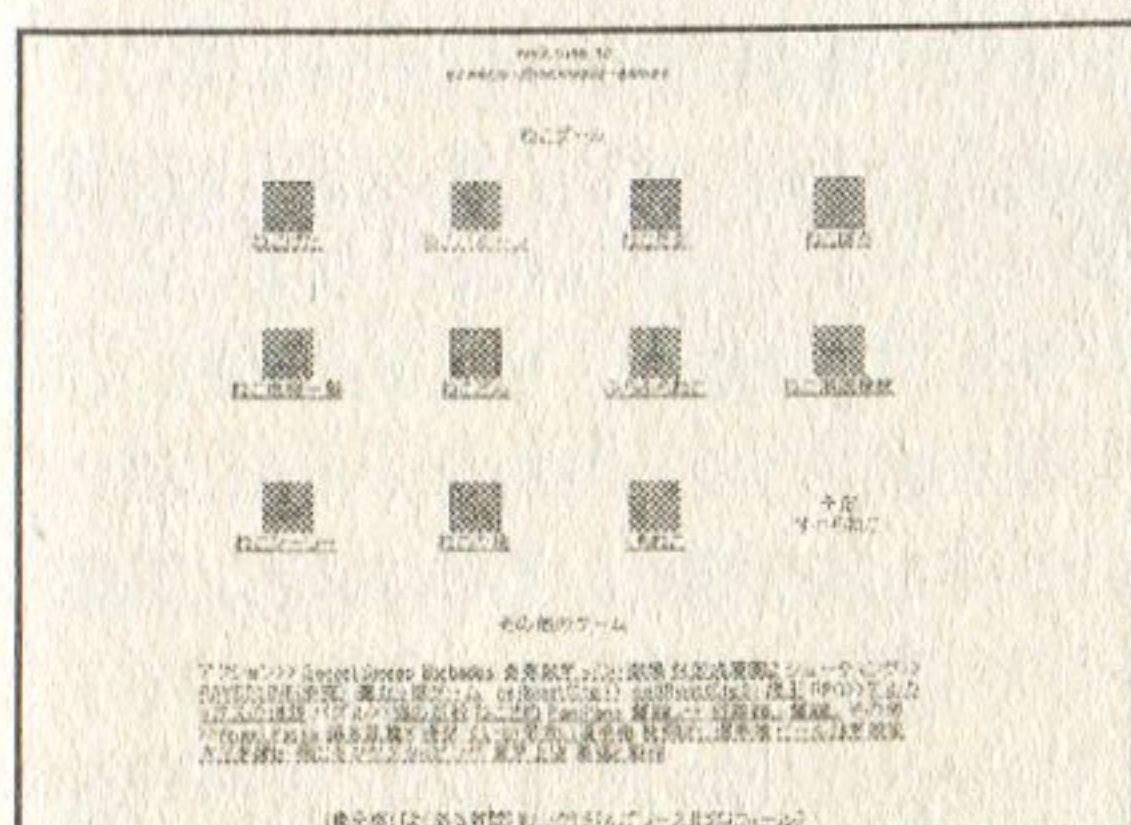
提供方式 shockwave

URL http://ece4co.vis.ne.jp/

shockwaveで軽やかなACGを実現

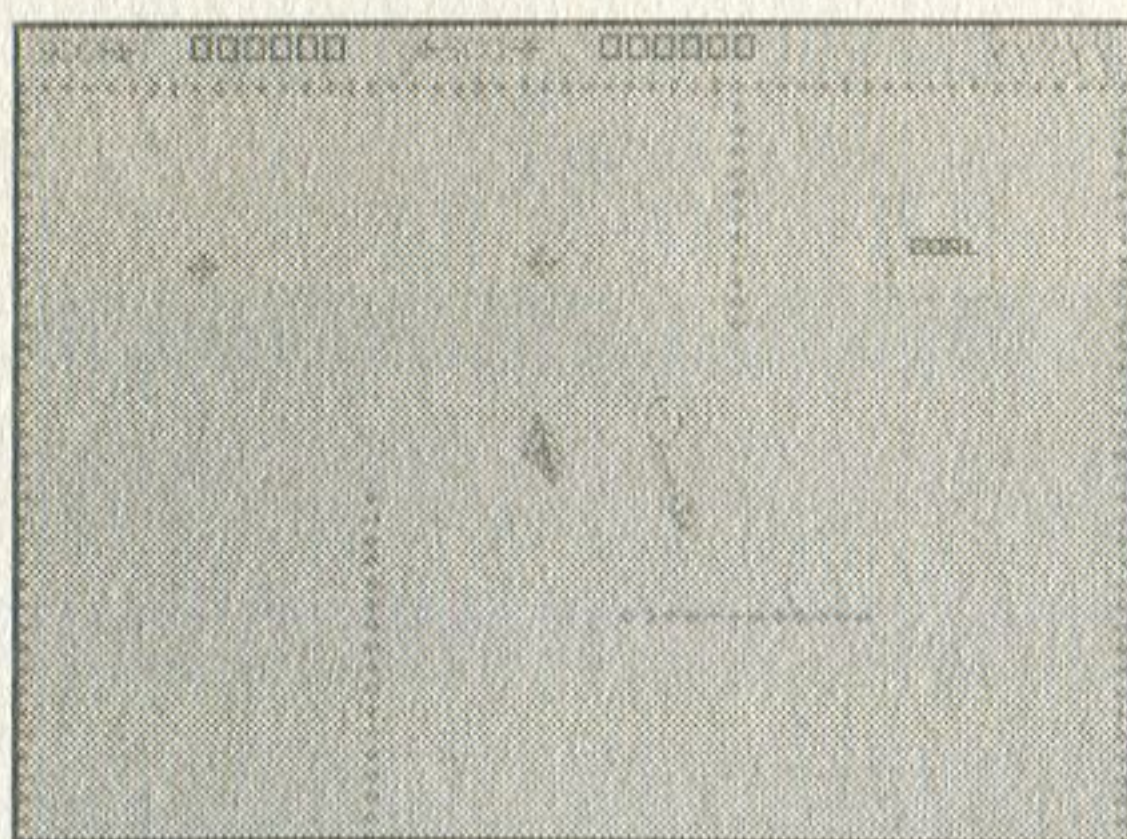
企業サイトなどで、flashを利用した「重たい」コンテンツ公開が流行しているのは、インターネットを利用していれば誰でも気づくことだろう。
そして、多くのユーザーは、そういったサイトにアクセスするやいなや即座に「skip intro」を探し始めるようになった。もはや、この行動自体がゲームなのかもしれない。

そんな嫌われたシステムでも、可能性は残っていた。ブラウザ上で動作し、「マウスから手を離さずに遊べるゲーム」を簡単に実装できる手段として、ゲーム開発関係者やスキルの高いホームページ作成技術者の手によって、徐々に使い方が研究されてゆく。

前置きが長くなったが、ここで紹介する「ece4co-shockwave-games」は、作成にはそれなりの技術を要するスムーズなアクションゲームをshockwaveで実現、センスある見せ方で公開するサイトだ。

「ece4co-shockwave-games」トップページ

まずは、メインコンテンツとも言える連作「ねこゲーム」が目につく。80年代的な魅力のある、簡素なグラフィックが味わい深く、どれを遊んでみても、アナログ的な「くすぐったい」感覚が呼び起こされるものだ。

プレイヤーが失敗するとひどい目に遭ってしまう猫たちだが、小さなドット絵のグラフィックのため、その印象はマイルド。この辺りの「見せ方のセンス」も適切で嫌みがない。

『ねこバルーン』『ねこ危機一髪』『ねこ海底探検』『ねこの塔』といったゲームは、どれもマウスで気軽に遊べる小作品。操作はシンプルだが、どこかにクセのあるキャラクターの動きで、ついハマってしまう。

『ねこバルーン』

・『ビール注ぎ検定』

「ねこゲーム」以外で、筆者が特に気に入ったのは『ビール注ぎ検定』。

マウス操作の不安定さと、泡の膨張を考慮に入れて規定量を注ぐ、非常にばかばかしい(ほめてます)作品だ。

『ビール注ぎ検定』

・『裸王』

将棋の駒をモチーフにしたシューティングゲーム『裸王』も、一見地味ながら非常に凝っている作品。将棋のルールや基本パターンを理解しているなら、ぜひ3面ボスまで遊んでみてほしい。

狙ってか狙わずか、無邪気な子どものような残酷さを持ち合わせたこのサイト、たとえばテクモの業務用作品『がんばれギンくん』に理解を示せるような大人ならば、ピンポイントで楽しめるはずだ。
……問題なのは、このたとえが非常にマイナーであることぐらいだろうか。

(text by 罰帝／G-trance)

管理人コメント

ねこゲームは完成したゲームというより、ネタ帳的意味合いで制作しています。プレイヤーキャラが猫なのは、いじめたりするとき、犬だとかわいそうな印象があるからです。なんとなくですけど。制作中は「自分で遊んでいて楽しいこと」を常に心がけています。今後もさらなるねこげーむの充実を目指していきますので、感想などを掲示板へ書き込んでいただければうれしいです。

「ゲーム批評」にひとこと　各所のE3報道見て改めてウンザリさせられてるけど、なんでも「こっちが勝ち」「こっちが負け」と勝ち負け二組に分けてしか物事を話せないような糞企画はもう御免。(東京都　会長)

良質で気軽に遊べるタイトル多し

GAMEDESIGN

提供方式 ダウンロード

URL http://www.gamedesign.jp/

ハードディスクの片隅に欲しい良作

「少し空いた時間や、仕事の息抜きにちょろっと遊べるようなゲームが欲しい」と思ったことはないかい？　GAMEDESIGNというサイトには、そんなときに気軽に遊べるゲームが多数存在する。見やすいサイトデザインとともに、おおよそ月に一度の割合で発表される新作。ダウンロード形式で供給される作品は、どれもファイル容量としてはそう大きいものではない。しかしながら、ハードディスクの片隅に置いておき、思い出したかのようにコッソリ上司の目を盗みながら遊べるであろうタイトルばかりがそろっている。

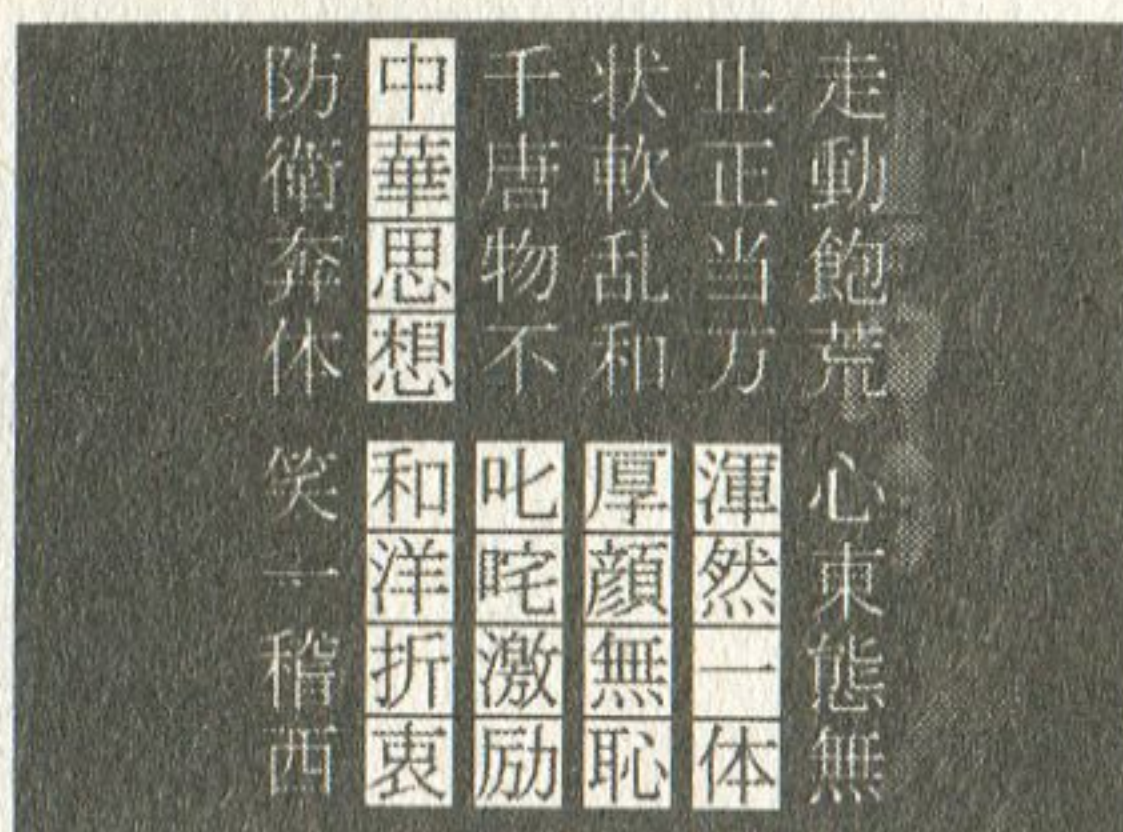
どの作品も、製作者が日常で思いついたネタを暖めつつ、楽しみながら制作しているフシが伝わってくる。商用タイトルにありがちな「作らされている感」がみじんも感じられないので、プレイするほうも純粋に楽しめるだろう。ここでは、代表的な（というか僕自身が仕事を忘れてハマり狂い、本項の執筆が滞った）作品をいくつか紹介したい。

「GAMEDESIGN」トップページ

・『COCKROACH DREAM』

上半身全裸のオッサンを「あれ」から守りつつ快眠を提供する、わかりやすく言うと『マリオペイント』のハエ叩きのようなゲーム。コソコソと顔を出してくる「あれ」は、四畳半ひと間で家賃が３万円程度の部屋の醸し出す「劣悪な環境」をほうふつとさせるだけでなく、アルゴリズムまでホンモノとそっくりで「何でこのオッサンのためにたたかなアカンねや」と思うよりも先に「動きがリアルでキモい」と口に出してしまう。さぶイボを立たせつつ楽しむのが正道。

・『四字熟語』

タイル状に配置されている漢字を組み替えて四字熟語を完成させるパズルゲームで、全7レベル構成。実は、仕事を完全に放り出して、悩みながらプレイ。先のレベルにいくほど知らない四字熟語が出てきて、「日本語って難しいンだな……」などと思った次第。

『四字熟語』

・『BUGRACER』

平面3Dフィールドで繰り広げられる虫たちのレース。全８コースを走り抜き、ドライバーズポイント（ん？）を競う。コースから外れなければ自動的に加速していくため、左右の操作だけでレースの雰囲気が伝わってくる。アクセルワークがない分、いかにうまいコース取りをできるかが重要。

・『ダイス戦略』

『ダイス戦略』

ひとつの国につき、８つまで溜められるダイスの目で隣国を攻めて、国を取っていくターン制のゲーム。ターン終了時に保有している国の数に応じて、ダイスが補充される。小競り合いが続いているときのもどかしさ、弱小勢力に盛り返され、自軍がピンチに陥ったときの焦燥感を手軽に味わうことができ、「勝負は時の運」という言葉を思い出させてくれる快作。

（text by 飴尾拓朗／G-trance）

管理人コメント

「ゲーム批評」に、このような形で記事にしていただいてたいへん嬉しく思います。個人の制作や、またフリーの場合、ゲームに対する評価が甘くなりがちですが、それに甘えないように良いものを作りたいと思っています。どうしても市販のゲームには太刀打ちできないので、それとはまた違った路線でゲームの楽しさを追求していきたいです。

「ゲーム批評」にひとこと　次号のメイン企画は急遽タイトルを変更して、「『世界の任天堂』勝利の軌跡。NDSが売れる101の理由～」にしてください。１歩下がって２歩進むのも戦術です。きっと。（東京都　ゼノビア）

Departures Second Engine

URL　http://www.ochaden.net/

必須条件を満たした良作AVG 市販ソフトとの境界線は？

AVGとしての文法を墨守し、無理のない範囲で丁寧に作り込まれた本作。市販ソフトとの差は限りなく小さい。

text by 山吹モモンタ

ゲーム制作者が許容するリスク

市販ゲームソフトとフリーゲームの差はどこにあるのだろうか。

ウェブブラウザでプレイできるフリーゲーム『Departures Second Engine』（以下『DSE』）は、ファンタジーの基礎知識があれば問題なく許容できる人物たちが登場する、ややギャルゲーティスト（最終的に女の子と仲良くなるエンディングがある）も散見されるマルチエンディングの一般向けAVGである。

『DSE』のシステムは、ひとつの世界で起きる複数の話の筋（軸）のうちどれを追うのか、それが、物語前半で立てたフラグで決まり、後半はその追うべき筋を一気に進む仕組みを採っているようだ。これが、コレクション癖に訴える形で、リプレイバリューを高めることにつながっている。

また、およそ世にある物語は「欠落したものを取り戻す」という主旨に要約されるが、この『DSE』でも「失われたアイテムを手に入れる」が当初の動機だ。

CGは人物、背景ともに無難な数、クオリティがそろい、背景も写真素材をレタッチし、一応の時間経過を表現する。移動は、街の俯瞰全景画面で行う典型タイプで、「ここには用はない。他へ行こう」の常とう句も健在だ。

SEやBGMは、やや使いまわしが多いものの、プレイ中にウェブサーバからデータをダウンロードするflashムービーならば妥当かもしれない。特に（同人）声優演ずるボイスデータのやりくりには少しばかり開発の苦労が垣間見える。なお、ボイス自体は、大学の演劇部か下北沢辺りにたむろする演劇集団風がOKなら問題なし……とさせていただきたい。

こうして物語そのものや物としての作りなどの側面から見ると、『DSE』は、期待を裏切らない範ちゅうで構成された直球AVGと言える。短いプレイ時間、キャラの数だけ攻略でき、各々それなりにオチがあり……と実に短編的だ。

こうなると、市販とフリーとの差は、初回特典やソフ倫シールの有無などもはや事務手続きの話か、個々のパートのクオリティ、制作する者の意識、発表のスタイルになるだろう。こと後者に共通するのは、制作者が取るリスクである。商用か趣味か、小売かウェブか、数万人相手か数百人相手か、いずれの選択もリスク許容度の大きさとイコールだ。

裏を返せば、市販ソフトは、どれほどユーザーのリターンを期待できるリスクを取っているのか、それが問われているのかもしれない。制作者にとって無理のないバランスでまとめあげた、遊べるゲームはここにすでにあるのだ。

バド：「ぐげげ！テメェはリオン！？何でここにいるんだ？」

AVGの魅力のひとつとも言えるグラフィック面も満足できる出来

「ゲーム批評」にひとこと　毎号楽しく拝見しております。休刊しないようお願いします！（兵庫県　babyan）

レーザー

URL http://laser.narr.as/

無駄をそぎ落としたところにゲームとしての楽しさがある

派手な演出、美麗なデモなどを一切否定したストイックなパズル。ゲームの本質とは何か、そんなことを考えさせてくれる。

text by 山吹モモンタ

面白さを十分くくり出し必要最低限に作る

レーザー光線をすべての目標に当てる。これが『レーザー』のすべてだ。一直線にしか進まない光線を、ミラーやプリズムなどのアイテムを使って反射・分光して盤面を駆け巡らせ、壁や障害物を避けて、ターゲットを貫けばクリアという、典型的なトライ&エラータイプのパズルゲームである。

一見、往年のマイコンBASICマ○ジンの読者投稿ゲーム風でもあり、作者が最もうまく正解できる独り善がりパズルゲーム!?といぶかしがられかねないほど、控えめな絵面とソリッドな雰囲気がある。しかし、いざプレイを進めると、アイテムの機能を覚える導入部を過ぎ、7、8ステージから難易度が徐々に加速上昇する。そして、十数ステージを超えたころには、気付けば1時間以上もモニタの前でうなりつつマウスをカチカチやっているという〝はまり性能〟を持つゲームなのだ。

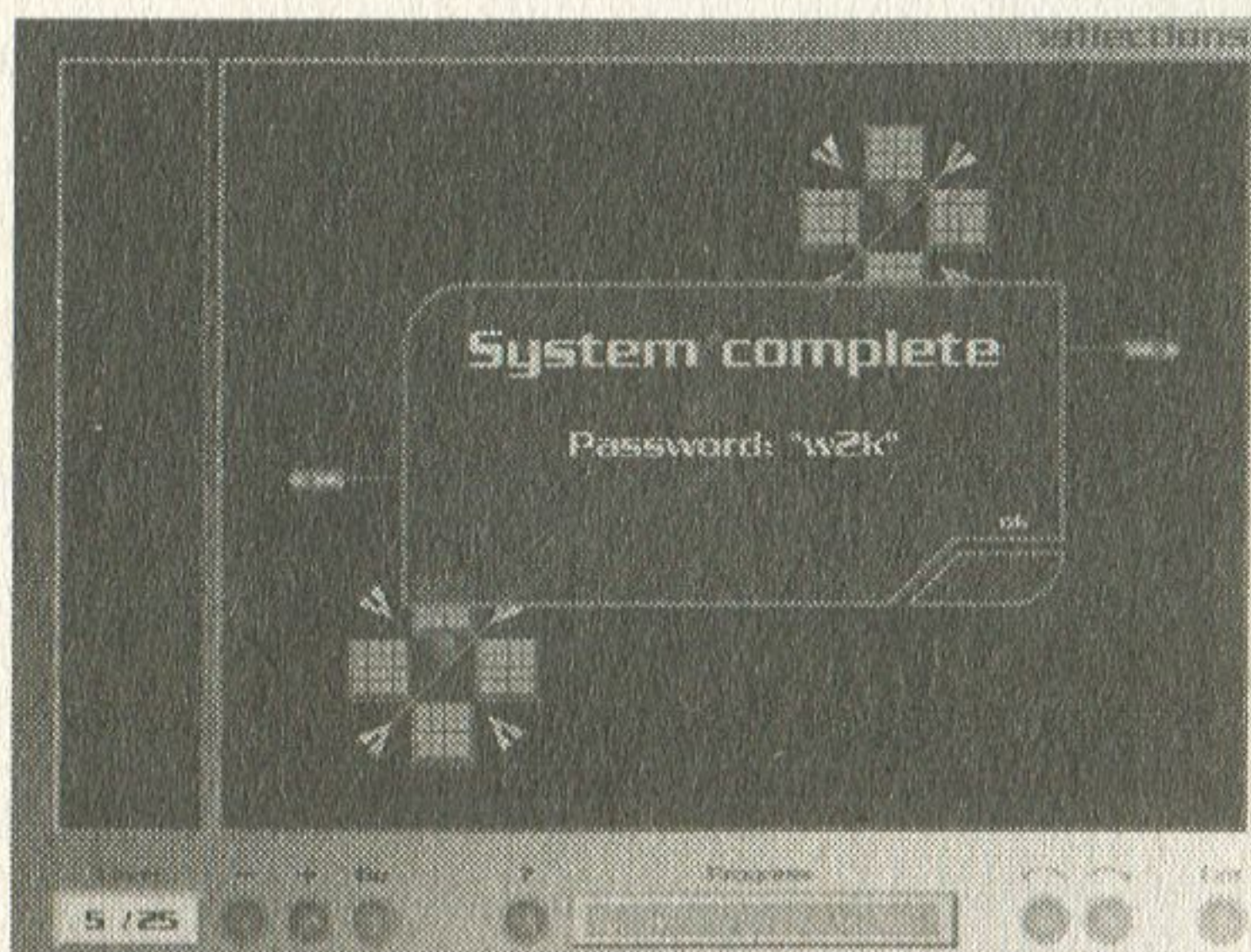
たとえば、両面ミラーを1つ使うステージなら、その使いこなしがポイントで……などと意味的に解法を考えても良し、なんとなくここに屈折プリズム置くといいかも……程度に適当なプレイもOKという、厳密さと勘の混ざったところで脳が刺激されて快適なのである（もちろん、限度を超えれば投げ出したくなるかもしれない）。

ゲームの根本的な楽しさのひとつが、時間をどう有意義に費やせるかだとしたら、高難易度ステージあり、気づきひとつで一気クリアのステージありと、暇つぶしに極めて最適であり、つまりは、良質なソフトの部類に入るだろう。

この『レーザー』、形態こそ流行のflashゲームだが、音なし、演出なし、ヒントも説明も基本的になしと、極めてシンプルな作りである。当然、市販ソフトのように手段を尽くしてユーザーに擦り寄り何としても遊ばすぞ……という圧力はない。一種、ドイツ製のボードゲームのさっぱり具合と似ているかもしれない。

一方で、光線のアルゴリズムだけでも、それなりの手間がかかっているのはわかる。ゲームの構成要素がいくつもあり、難しいというより面倒な類のプログラム仕事をこなして作られているはずだ。

この意味では、ゲームをゲームたらしめる骨格だけを集中的に作りこんでいるとも言えよう。好意的にとらえれば「ゲームって結局、自分の操作が、どう面白くレスポンスされるかだよね」と素直に納得してしまうほど、潔く最低限の要素と部分を作ってあるわけだ。

ゲームを作りたいが当座何も行動してない青少年には「『レーザー』をまねてC++やflashで作れ。制限時間は1週間!」と一声かけたい作品でもある。

散々悩んだ挙句、ふとしたきっかけで解けた瞬間がたまらない

「ゲーム批評」にひとこと
過去に出版していた、ゲーム批評の総集編を再販&続巻して欲しい。（東京都　元祖アムラー）

ねこ暴落

URL http://nepiaworld.com/

高い技術に裏打ちされた秀逸なアイディアが魅力

ルールは単純ながら、なかなか思いつかない発想に基づく逸品。ゲームの本質に迫る姿勢の重要さを教えてくれる。

text by 罰帝

暴落する猫たちと「良心の呵責」

ナンセンスな設定と、わかりやすいルールの『ねこ暴落』。もともとは「コミックマーケット」で販売されていた有料の作品だったが、現在はフリー化され、気軽にダウンロードして楽しめる作品になっている。

筆者は実際このソフトをコミケで購入していたが、価格以上に楽しませていただいたため「損した!」という気分にはなっていない。また、フリー化によって、この作品がより多くの人に楽しんでもらえるならば、そのほうが望ましいと感じている次第だ。

ゲーム内容は至ってシンプル。なぜか止めどなく降り注ぐ猫、というか「ねこ耳娘」を落とさずにキャッチするだけで、いわゆる『ゲーム&ウォッチ』的なパニックアクションになっている。

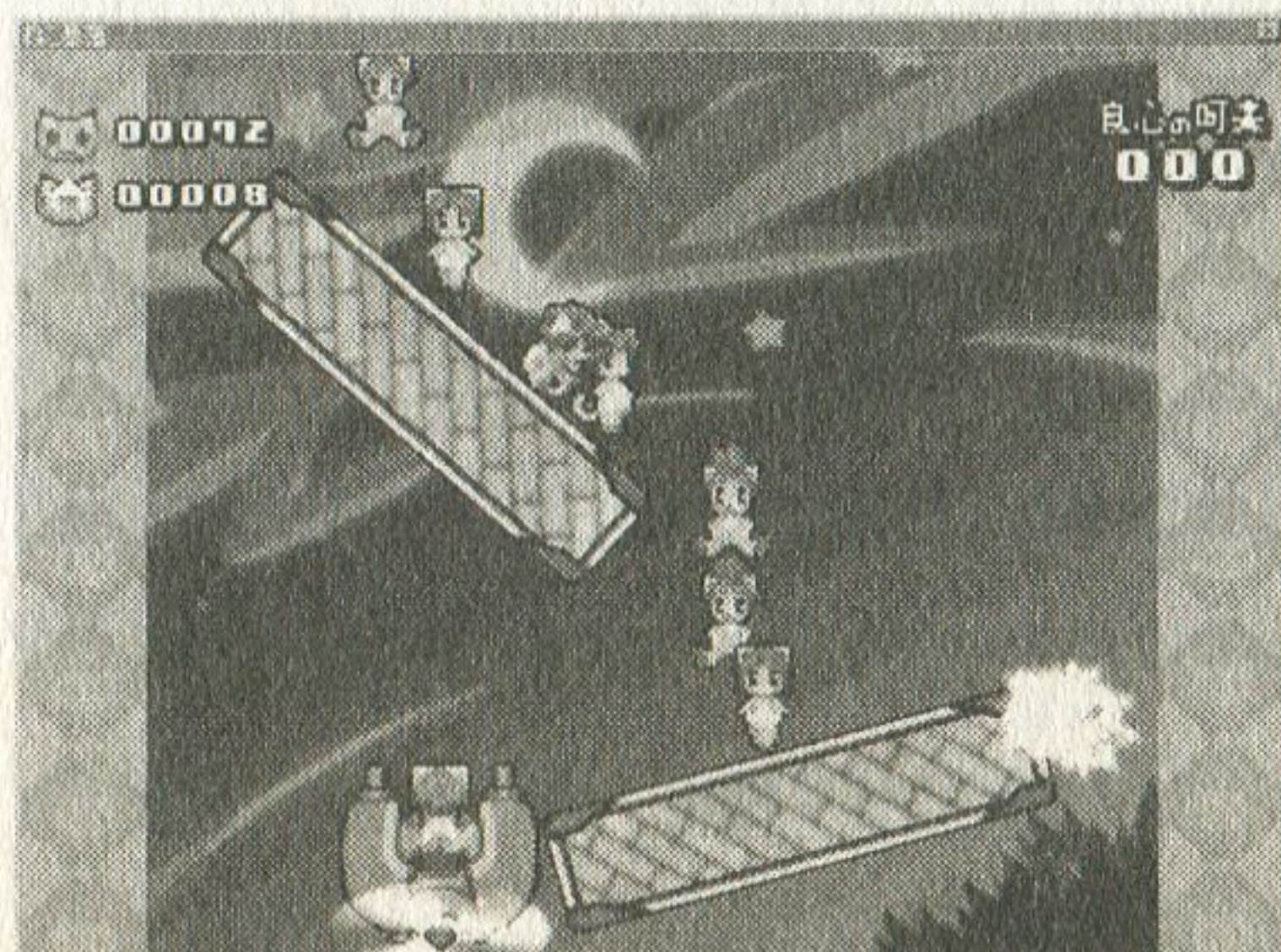
「ねこ耳」とは言っても、オタク向けのエロエロなキャラクターデザインではない。「萌え要素」を多分に含んではいるが、安心して万人に薦められるグラフィックにとどまっている。

この猫たちを落としてしまうと「良心の呵責」が増加、この値が100になるとゲームオーバーという設定もヒネリがある。猫をキャッチできれば「良心の呵責」は少し回復するが、猫は自動的に低いほうへ移動して飛び降りてしまうため、地形にショットを撃ち込み回転させ、猫を誘導しなければならない。ショットを猫に当ててしまうと、やはり良心の呵責が増えてしまうため、簡単にはいかない点がじれったく、また、面白く感じられる部分でもある。

正直なところ、本作は難易度が非常に高い。地形の生成にランダム要素が強く、大量の猫を犠牲にしなければならない局面が頻発する。地形に激突すると1発で即ゲームオーバーなのも厳しい。だが、そういうもどかしい要素も含めて、これは「意志を持って無料公開された作品」なのである。

回転するオブジェクトと、その当たり判定をリアルタイムで計算するプログラムは、同人レベルにしては完成度が高い。単純かもしれないが、アイディアとシステムが技術で結びつく「昔ながらのゲームらしさ」を思い起こさせてくれただけでも、本作には意義があったのではないか? と思う。

納期やセールスやパブリシティーの板挟みとなり、本質を見失いがちな昨今のゲーム。市場にあふれる「迷走する大作」よりも、同人作品の方が軽やかに本質を目指し、そして「ゲームらしさ」を立派に継承している。

ユーザーが「ゲーム離れ」を起こしたのではない。離れてしまったのはメーカーのほうだ。

画面上からわらわら降り注いでくる「ねこ」を見るだけで、えたいの知れない焦りとプレッシャーを覚える

「ゲーム批評」にひとこと

やったことのあるゲームが批評されていると、さらに面白いですね。(岡山県　ハートフル)

超連射68K

URL　http://www2.tky.3web.ne.jp/yosshin/

古き良きSTGそのままの完成度の高い同人作品

斬新なことをやっているわけではないが、市販ソフトに見劣りしない完成度。同人ソフトのひとつの理想形がここにある。

text by 編集部

優れた同人作品はソフト業界を救う？

名機「X68000」。「開かれたプログラミング環境」として世界最高のマシンであったと言っても過言ではない。68000CPUのプログラミング経験者は、当時のゲーム業界では即戦力として重宝され、現在もゲーム業界で活躍を続ける方は多い。

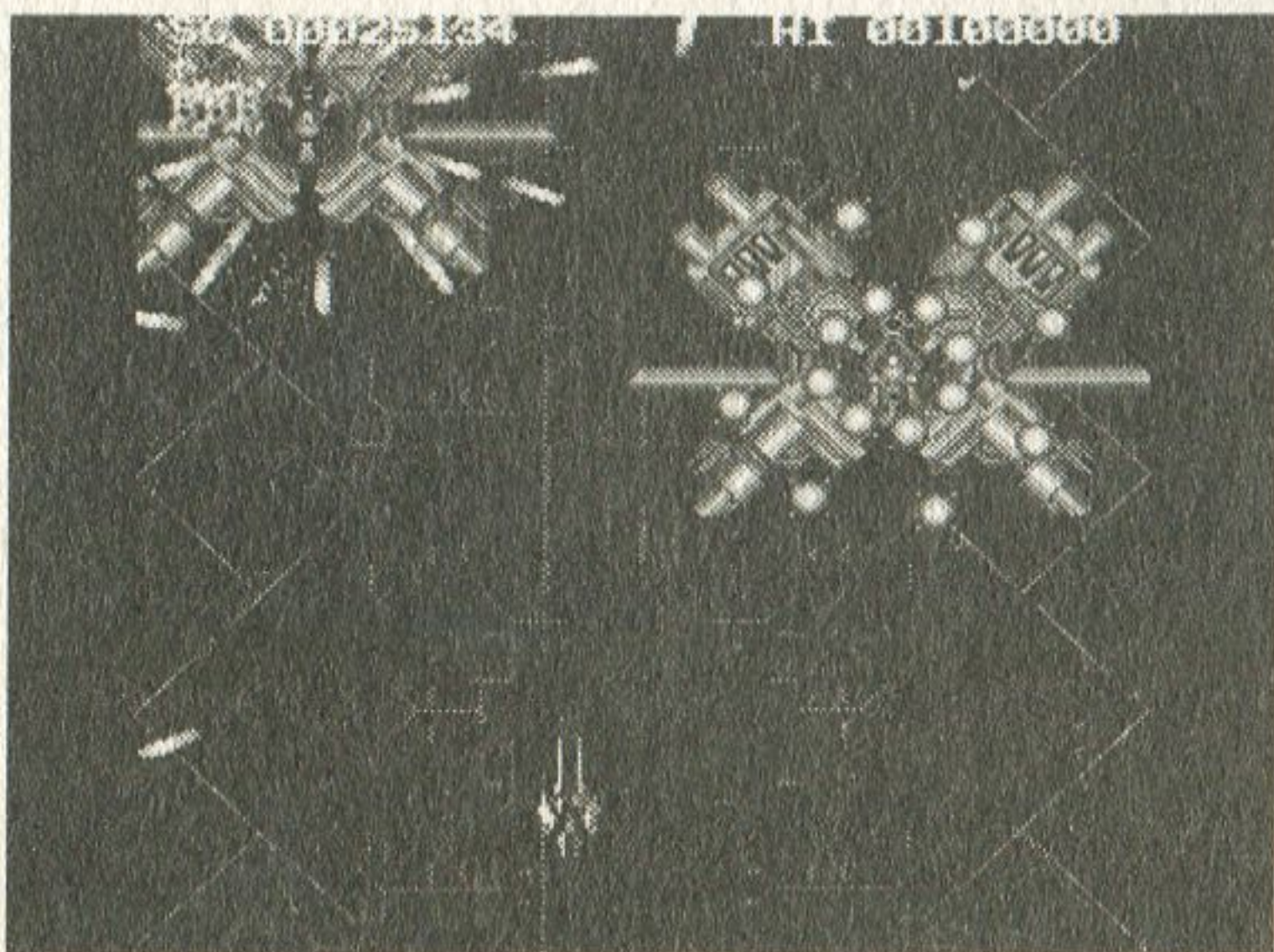
ここで取り上げる『超連射68K』は、そんな名機を代表する同人STGの傑作だ。その原作は90年代後期に発表されたものだが、Windowsへの移植が行われ、フリーソフトとして公開されている。

遊んでみると、東亜プランの一連のSTG作品や、ハドソンの「キャラバンシリーズ」の影響が否定できない構成で、悪く言えば「完成度の高いパクリ」。しかし、オマージュとして好意的に受け取るのが同人ソフトなりの楽しみ方だし、ひどいコピー作品や、悪質なポルノ画像集を高額で売るサークルに比べれば、「ここまで本気で遊べる作品を作った」だけで、文句なく評価できる作品だ。

最近では新作の発表も少なく、「進化の袋小路に落ちた」とも言われるSTG。だが、徐々にクオリティの高い同人STGも多く見られるようになり、需要の高まりも感じられる。ケイブ社のSTG作品が、マニアの支持を集め続けていることも事実だ。

フォークを聴いて育った世代はテクノになじめない、ヒップホップを聴いて育った世代は演歌になじめない。理論では納得しても、なかなか身体がついてこない。ゲームにも同様の見方ができないだろうか？　コンパクトなアクションや、プリミティブなSTGで育った世代が、現在のゲームになじめるわけもなく、『ファミコンミニ』が売れて当然。新作そっちのけでレトロゲームに熱中するのも無理はないのかもしれない。

本作の作者である〝ファミベのよっしん〟氏は、その名が示すように「ファミリーベーシック」からプログラマーへの道に進んだという。Windowsがパソコン用OSのスタンダードとなってから、個人によるプログラミング環境の構築はずいぶん敷居が高いものになってしまった。その結果、趣味としてプログラムを書く人の数は減少し、ソフトウェア産業全体の技術レベル低下、人員不足などの影響が見られる……と考えるのは飛躍しすぎだろうか。

かなり話が逸れた気もするが、この『超連射68K』を遊ぶだけでも、そんな妄想や思い出が次々と浮かんでくる。本作のような、優れた同人ソフトが生まれる可能性を持った土壌が、今後も枯れないことを願うばかりである。

まさに10年前の平均的STGそのままの完成度。思わずゲームパッドを買いたくなってしまうほどだ

「ゲーム批評」にひとこと

今月号は、特集が全体的にイマイチでした。イマイチだと感じてしまう時の特集って、無難なものが多いのかもしれません。毒にも薬にもならないような。色んな意味で、読んでるほうが心配になるようなドキドキする特集が良いです。雑誌が無くならない程度に。（東京都　かえるあたま）

同人ゲームの可能性

商業ベースのゲームとフリーゲームの中間点に位置する同人ゲーム。PCの普及、そしてインターネットの爆発的な拡大──時代の移り変わりとともに巨大化してきた同人ゲームがもたらすもの、そして危険性とは。

text by 藤原修二

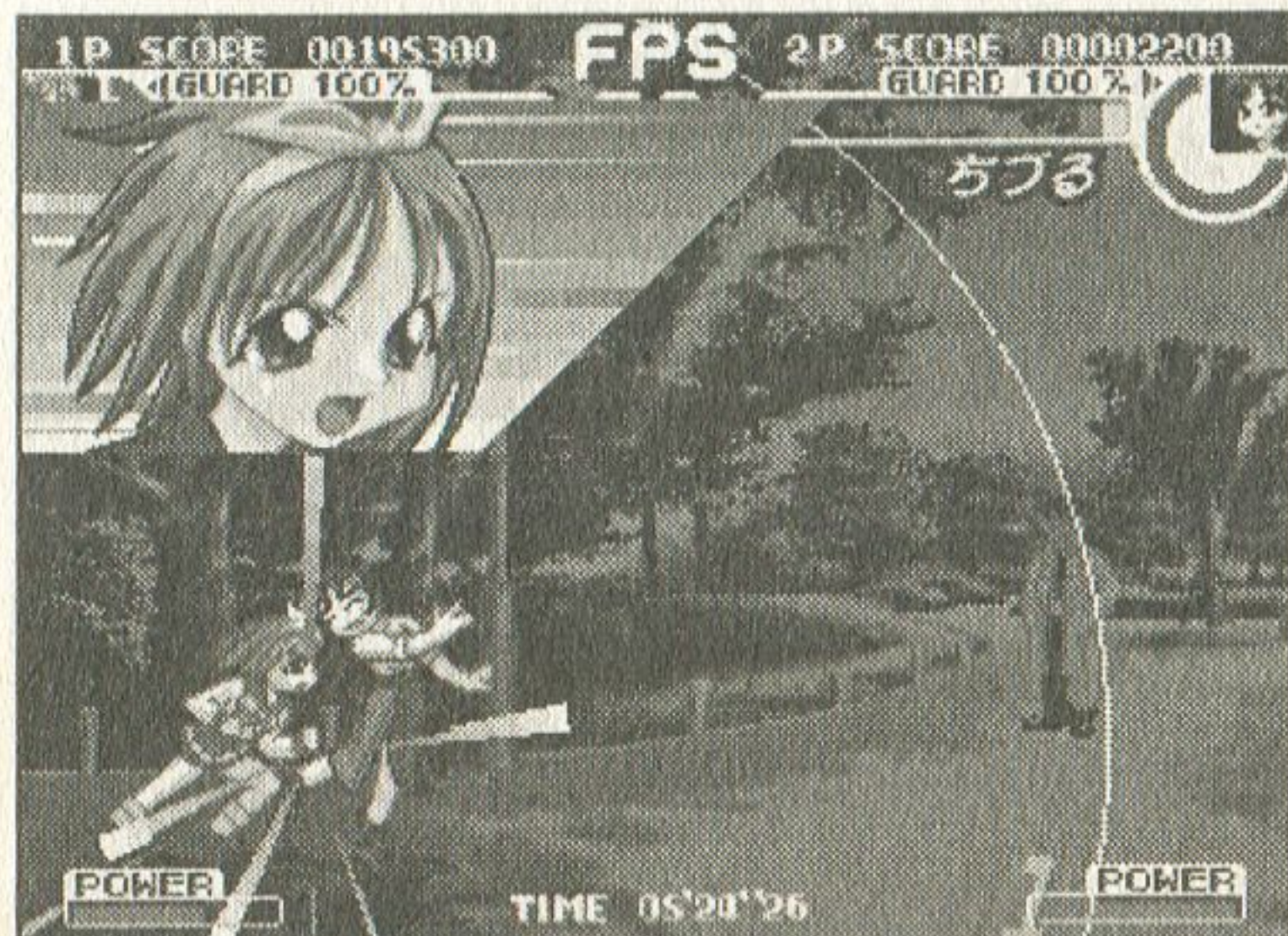
Windowsの普及によって一気に拡大した同人ゲーム

　同人ゲームの歴史は意外と長い。80年代後半、パソコンゲーム市場が確立した時期には、アマチュアが作ったゲームを持ち寄るイベント（主にパソケット）が始まっていた。中心になっていたハードはパソコン市場の中心となったPC88、98、そしてMSX、X68000といったゲーム制作に適したパソコン。昔のハードゆえ表現能力は乏しく、また今のようなオンラインネットワークも整備されていなかった時代のため、知る人ぞ知る、閉鎖的な世界であった。とはいえ、好きなもの同士が集まって、自分たちが作りたいように作り、また好きな人だけが買いに来て楽しむ、というアマチュアならではの面白さはすでに確立していた。このイベントは、もちろんお金を稼ぐことを第一に考えている人もいたが、同時に、ただ自分の技術を見てほしい、という人もかなりいて、他の同人イベントとはかなり違った雰囲気を持つイベントだったという。

　そんな小さな世界から始まった市場も、現在は大きく成長している。そのきっかけはいくつかあるが、何よりも大きいのはWindows95の大ブームだ。

　このブームに乗ってユーザー数が爆発的に増加。各ハードメーカーの価格競争が起こり、パソコンがより低価格に、そして性能が一気に上昇していったのだ。そのため、CG集の域を出ない作品が多かった同人ゲーム市場に（これは現在でも主流ではあるが）遊べるレベルのアクション系ゲームが見られるようになってきたのである。さらにCD-Rの普及によってデータ容量とユーザーレベルの生産性が向上、また、ネットワークの確立によってユーザー同士の技術交流が手軽なものになった。パソコン市場を統一したWindowsの存在は、同人ゲームの世界にも大きな影響を与えていたのである。

　その流れの中から生まれた『Queen of Heart』（以下『QOH』）と『月姫』は、大きくなった同人ゲーム市場を象徴するゲームだろう。『QOH』は美少女ゲームメーカー、リーフのキャラクターを使った格闘対戦ゲーム。アクションの操作性、CGパターンの豊富さ、原曲をうまくアレンジした音楽と、すべてにおいてケタ違いのクオリティを見せつけたゲームである。そして『月姫』はオリジナルのアドベンチャーゲーム。原稿用紙5000枚を超えるテキストによって描かれた物語とキャラクターは、一般市場の美少女ゲームと並べても群を抜いた魅力があった。

　この2つのゲームにより、同人

『QOH』より。必殺技発動とともにカットイン。こんな小気味よい演出がPCで見られるのは驚きだった

「ゲーム批評」にひとこと
「ゲーム批評からひとこと」をまたやってください。（福井県　ぺんぎん）

ゲーム全体のレベルが上がり、また同人ゲームの市場はさらに大きくなっていく。

巨大化がもたらした夢、そして弊害

だが、それがいくつかの問題をもたらした。

ひとつは制作体制の巨大化である。『QOH』や『月姫』の成功を見れば、自分たちもそういったゲームを目指そうと思うのは自然の成り行きだろう。だが、これは当然ながら簡単にいく話ではない。これほどのボリュームのゲームとなると、さまざまなデータが必要となり、必然的に多くのスタッフが必要になり、そしてそれを管理する人が必要になってくる。こうなるとやってることは会社組織のそれと同じようになってしまう。いや、会社のように割り切ってしまえばまだいいのかもしれない。大半は友達関係からメンバーが組まれるために、なかなか厳しいことが言えず、結果的に進行が遅れてしまい、ゲームが完成しないことが多いのだ。またネットを使って簡単にスタッフを集めたとしても、やはり拘束力は弱く、開発開始のページだけ作って頓挫しているケースは珍しくない。

さらに、こうやって手間のかかったゲームが増えると、どうしてもユーザーの目はそっちに行ってしまい、昔ながらの小さな技術で作った、稚拙ながらも見どころのあるゲームなどは、どうしても目立たなくなってしまう。敷居が低いはずの同人ゲームなのに、初心者お断りみたいなイメージができかけているのだ。

そしてパロディ的な作品の場合、何より大きな問題となるのが著作権の問題だ。今、同人ゲームはプロにはできない本数が出ている。何万本という噂もある『月姫』『QOH』は別枠としても、1万本近い売上の同人ゲームは決して珍しくはない。ところが、一般の国内産PCゲームを見てみると、一部メーカーを除けば数千本クラス、下手をすると千本以下のゲームもあったりする。これはPCゲーム市場の元気のなさも原因だが、同人ゲームの販路が拡大したことが大きい。秋葉原を歩くとメインストリート沿いの店で同人ゲームが普通に扱われている。これらの店は全国展開をしている所も少なくないし、通販も積極的に行っている。昔ならイベントでしか入手できなかった同人ゲームが、普通のゲームと同じように購入できるのだ。前述のように同人ゲームのレベルは高くなった。しかもなじみのあるキャラクターを使った面白いゲームが遊べるとなれば、こっちに手を出すのも当然だろう。

だが、これだけ売れるようになると著作権を持っているメーカー側も黙っていられなくなる。動くお金が、「同人は趣味の延長」などと言える金額ではないからだ。この問題は同人誌にもあるが、ゲームの場合、漫画やアニメに比べてメーカーと同人とで売り上げている金額差が限りなく小さいので、どうしても目に付いてしまう。

市場の拡大は、確かに夢を与えた。アマチュアの自分たちの力ひとつでプロ並のことができる、という。

だが同時に商業的なゆがみまでも生んでしまった。最近、パソケットは終了してしまったが、その裏にはもうけ第一の制作者が増えたことと、インターネットの普及により、技術を見せるタイプの人がウェブ上で作品を発表するようになったこともある（これがある意味、フリーソフトの原点かも）。

もし、なんらかのカタチで規制が入ることになったとき、儲け第一に走っている同人ゲームはどうなるのか。現在もなお成長し続ける同人ゲーム市場だが、常に一寸先は闇、という状態でもあるのだ。

『Fate』より。同人から商業へ成長したTYPE-MOON。才能が同人という環境で大きく育ったケースだ

これでいいのか ゲームメーカー！

出来のいいフリーゲームを遊ぶにつれ、「アマチュアとプロの差」について思いをはせてしまう。もちろん現状でその差が小さすぎることに問題があるのだが……。業界全体の活気をもう一度盛り返すためにも、メーカーに一層の奮起を願いたい。

市販ゲームに元気がなさすぎる

　今回の特集で取り上げさせていただいたフリーゲーム、および制作サイトは、もちろんネット上においてはほんのごく一部である。検索したり、フリーソフトの登録サイトを探してみれば、星の数ほどの作品が存在することに驚くことだろう。

　背景には、ここ数年でPCの性能が飛躍的に進歩し、一挙に身近な存在になったことがある。これまでは「アイディアはあっても形にする腕がない」「マシンの性能不足で思いどおりのものができない」といった理由で敬遠していた層が、手軽に作れる環境がそろうにつれ、続々と作品を発表するようになった。つまり、優れた発想がそのまま作品になり得る下地ができたということだ。

　これは、ちょうど現在のゲーム業界と正反対の状況にあるように思われて仕方がない。業界の活気がなくなってきたと言われ続けて久しいが、それは根本的には社会全体の不況やゲームユーザーの減少のせいではなく、何よりも斬新な発想で作られるゲームが減ってきたせいなのではないだろうか。

　リリースされるタイトルのほとんどが、過去にヒットした作品の続編だったりする現状を見るにつけ、つくづくそう思う。本誌前号で「珍ゲー」として特集したが、そもそもゲームというものは本来すべからく「珍」であるべきものなのではないか。

　もちろん、利益を生み出さなければならない一般のゲームメーカーと、あくまで趣味でやっているアマチュアクリエイターを、完全に同列上で語るのはアンフェアだろう。メーカーにしてみれば、いくら斬新なアイディアが盛り込まれていようとも売れなければおしまいだし、制作にかけられる時間や手間も無限というわけにはいかない。こういったリスクを考えてみれば、あまり思い切った冒険に出られないというのもわかる。

　だが、シリーズものばかりの状況にヘビーユーザーは飽きを見せ始めているし、何よりライトユーザーの場合、すぐ身近に無料で斬新なフリーゲームがあるのならばそちらを選ぶ可能性が大きい。

　携帯電話向けのゲームコンテンツが発展・充実したことで、ライトユーザーがそちらに流れたことがコンシューマの衰退の一因である、とする分析もあるが、そうであるならば、携帯電話コンテンツと似通ったテイストの手軽なフリーゲームも多い以上、コンシューマ市場の冷え込みが加速するおそれもある。

　本来、フリーゲームと市販ゲームは対立する構造にはない。アマチュアクリエイターが秀逸な作品を発表すればメーカーはそれを参考にし、メーカーがミリオンセラーの超大作を放てば負けじとアマチュア側も模倣作を繰り出し、やがてまったく新機軸の作品を生み出す――これが理想の形だろう。

　前述のような不幸な連鎖を生み出さないためにも、メーカーにはユーザーはもちろんアマチュアクリエイターもまとめてうならせるような斬新な作品作りを心がけてもらいたいものだ。

「ゲーム批評」にひとこと　「韓国ゲーム電文」がお休みなのは残念でした。（大阪府　Akihiro Inda.）

自分が天国に行くため大虐殺……まあいいか、化け物だし

殺伐ゲーム超特急

BLOODY GAME EXPRESS

text by 原田勝彦

堅苦しい社会へのアンチテーゼ？　そんな難しいこたぁわからねえ！　破壊と暴力に満ちあふれたナイスなタイトルをお届けする暴走連載第２回!!

第2回

ペインキラー（日本語マニュアル付き英語版）

ジホラーFPS
メM3エンタテインメント　機Win
¥8,190円（5%税込）　発04年6月11日

まさか２度目があるとは思ってなかった殺伐ゲーム超特急。今回はゲロと頭痛と小便と狂牛病にまみれた残虐FPS『ポスタル２　ウィークエンド』でGO！　……と思ったんだけど、担当の櫻川さんから「狙いすぎ」とナイフのような一言をいただいたので予定変更。「別に狙ったんじゃなくて純粋にいいと思ったんです」と言いたかったが、純粋に『ポスタル』が好きだなんて言おうものなら変態扱い間違いなしなので、もう少しまっとうなホラーFPS『ペインキラー』を推薦しておいた。

さて、皆さんは「カシナートの剣」をご存じだろうか。コンピュータRPGの元祖的作品『ウィザードリィ』に出てくるレアアイテムだ。ファンたちは勝手にカッコいい名剣だと思い込んでいたのだが、作者であるロバート・ウッドヘッド氏が「フードプロセッサみたいなプロペラ型の刃が高速回転する冗談アイテム」と言ってしまったからさあ大変。「そんなのありえねー！」「だけど作者の公式設定だし」とファンの間に動揺が走ったのだった。

で、その話と『ペインキラー』の間に何の関係があるのか？　まあまあ、もうちょっと話を聞いてくれ。

本作の主人公はダニエル・ガーナー。交通事故により妻と共にあの世に行くはずが、なぜか自分だけ天国と地獄の狭間に閉じこめられた。その後、何でか知らんが天使サマエルに「ルシファーの軍勢ぶちのめしたら天国連れてったる」とそそのかされ、ペインキラーなる武器を持って化け物がうろつくヤバげな世界に足を踏み入れることになってしまう。

この標準武器ペインキラーこそが、カシナートの剣のイメージそのものなんじゃないかなーと思ったんだよ。ペインキラーはおおよそFPSらしくない武器で、左クリックで先端が割れて回転刃が現れる。そのまま敵に体当たりすると……肉が千切れる音がして画面が真っ赤に！　ギャー！　残ったのは壁一面に飛び散った血の跡と、元が何だったのかよくわからない肉塊。恐ろしい武器だ。

カシナートの剣は冗談アイテムであり、ファンたちは回転刃ではなく名匠が鍛え上げた名刀であってほしいと願っていたようだが、このペインキラーを見れば考えも変わるだろう。ちょっと想像してみてくれ。目の前に剣を持った人がいるのと、激しい風切り音を出しながら回転刃をバリバリ回している人がいるのとじゃ、どっちが怖い？　前者はまだ話し合いが通じそうな雰囲気だけど、後者を見たらもう泣きながら逃げるしかないだろ。威圧感ありすぎ。ホラーゲームの主人公が一番怖いってのはアリなのかよ!?

武器だけじゃなくてゲームの中身の話もしておこう。本作は暗闇と死を暗示するオブジェと血糊に満ちた陰々滅々ヴィジョンだらけのホラーFPSなわけだが、実はホラーな雰囲気は強烈でもゲームとしての怖さはない。それどころか最近のFPSでは普通にある、隠密行動や暗殺の要素もない。わらわらと現れる敵どもをひたすら殺して殺してウヒィィィ殺すぅぅぅ！　ってな感じの大味FPSだ。大味で悪いか？　いっぱい殺せる方がいいじゃん（どういう発想だ）。チマチマと細かいことが好きな人には、シークレット探しやタロットカード集めで暇を潰せるので心配はいらない。これは恐怖におびえるホラーゲームじゃない。恐怖をそれ以上の狂気で乗り越えていくアッパー系ホラーゲームだ。暗闇の中に敵が潜んでいたとしてもビビっちゃ駄目だ。笑いながらショットガンを連射しろ！　ペインキラーを回転させながら突っ込め！　敵の魂を奪って覚醒だ!!　一番強いのは「壊れた人間」だってことを、クソったれどもに思い知らせてやれ。

お見苦しい画像でゲーム批評の品位を著しく下げてしまい申し訳ありません

“現場”は燃えているか 第3回

―最前線クリエイターに聞く― text by Alexander服部

高橋慶太

Keita Takahashi

本能に訴えかけるシンプルなゲーム『塊魂』
異色作が生まれた背景は――?

Profile

(株)ナムコ『塊魂』ディレクター。1975年生まれ。
最近おもしろかった漫画は「ツノ病」と「ワイルドマウンテン」です。
タモリ最高。

すでにプレイした人も多いだろう。『塊魂』は一度でもプレイすれば夢中になってしまう不思議な魅力を持つゲームで、内容としても「塊をひたすら転がすだけ」とひと言でゲームの紹介が終わってしまうほどにシンプルだ。シンプルだからこそ難しいことを考えることなく楽しむことができるのだ。そんな開発秘話を聞きに横浜クリエイティブセンターに足を運んだ。

(聞き手:Alexander服部)

開発者紹介

――高橋さんはもともと彫刻を学生時代にしておられたとのことですが。どうしてナムコでゲーム作りを?

高橋(以下、**高**) 彫刻って偉そうじゃないですか。基本的に作るアイテムって世間的には無駄なのに彫刻「家」とかついてるんですよ。同じ「家」なら農家のほうが世の中の役に立っているし、世間的に重要なはずなんですよ。そこでもっと何か提供したりしたくなったんですが、自分にしかできないことを考えると農家とかは無理でした。重要だとは思っているんですが、自分には無理だろうと。でもゲームならいろんなものを作って、刺激を与えたりできるんじゃないかと。

――そこでナムコなんですね。

高 最初は落とされましたけどね。ある人に拾ってもらったんですよ。オチこぼれです。

開発者としては極めて珍しい。最近のゲーム開発者はゲーム世代が増えてきており、程度の差はあったとしてもゲームにあこがれたり影響を受けて業界に足を踏み入れる。まったくゲームと関係のないところから登場し、異色のゲームを作った人間が異色の経歴を持ち、自分自身を〝オチこぼれ〟だと言うのが面白い。その発想はゲームの常識を完全に無視している。

塊シンドローム

――『塊魂』は「ゲームをしている」と感じるよりも、遊んだ! って感覚が非常に強いですね。

高 新しいことがしたかったんですよ。似たようなゲームは面白くないですし、いつまでモンスター倒すんだ、とか思っていたわけですよ。21世紀なのにいつまで剣と魔法を使うんだよって。自社批判も含んでますが、結果として『塊

魂』はナムコでしか出せなかったとは思ってます。最も愛社精神がない人間が作ったんですけどね。

大事なのはこの部分だ。『塊魂』は既存のゲームに何の影響も受けていない。

ここ数年、ゲームの共通認識、もしくは予定調和を無視したものはほとんど登場していない。RPGで考えると高橋氏が言うように、黎明期から存在する「悪の親玉を倒す」、「剣と魔法」、「町などの拠点がある」といった常識があるし、格闘ゲームであれば「必殺技」、「特殊なコマンド」、「コンボ」など決まった文法というものが存在する。それを無視することは営業を担当する会社組織にとっては大冒険になる。予定調和で作ればある程度売上が計算できるが、新しいものは予想がつかないからだ。この辺りの思い切りは単純に「面白いと思えるものが作りたかった」というひと言に集約されているのだろう。ゲーム業界では異能の人になる氏の功績はこの部分だけですべて表現されていると言っても過言ではない。

——グラフィックに関しては、四角だけで表現されている世界が女性に人気になっているようです。生物を巻き込んでも残酷にはならない一因ではないかと思っているのですが、意図したことってありますか？

高　単純にポリゴンの数が足りないってのも理由のひとつですよ。残酷さを軽減する効果ももちろんありますけど。リアルだと『GTA』とやっていることはそれほど変わりませんよ。

——『GTA』が出たのでついでにお聞きしますが、破壊衝動は意図しましたか？　私などはプレイしていてかなりそれを刺激されるのですが。

王様と王子のキャラクターも独特だ。王子のキャラクターは大人に対しての方がウケがいいとか

高　破壊はしてないんですけどね。破壊にはこだわってません。ただ、最初は強大な敵だったのを餌にして大きくなっていくと面白いなとは考えてました。でも『GTA』とはよく比較されるんですよ。自由度の高さが共通点なんでしょうね。

面白いことにゲームのグラフィックは（それほど意図していなかったのだが）最初から残酷になることを避ける傾向だったようだ。それにしても残酷ゲームとして名高い『GTA』を比較対象に出す人が多いらしい。どちらも町中を壊しながら自由に動き回ることができる部分が共通点だからだろう。しかしながら、広報担当者の見解としてはライバルは自社の『太鼓の達人』ではないかとの話だ。これには広報の柘植さんが面白いコメントを残している。

「太鼓があってバチがあれば誰でもたたくでしょ。本能的に」

この本能的という言葉が重要になってきているのだ。感覚的と言い換えてもいい。何も考えることなく塊を動かす。それだけだ。そこにアイテムが落ちており塊で巻き込むことができる。言葉を話すことができない子どもであっても感覚的に遊んでしまうことは想像に難しくない。

実際にこのゲームのデモをとあるお店（喫茶店やバーなどを想像してほしい）で行ったところ、積極的に遊ぶのはゲームなどを普段遊ばないであろう若い女性がほとんどだったらしい。つまりゲームの文法にとらわれることなく作った、本能を刺激するゲームだからこそ、ゲームの歴史や文法に興味がない女性たちの心をつかんだのだ。開発者の「単純に面白いと思えるものを作りたかった」との一念が影響力を発揮し始めたのは、このデモの配布からだった。

飛び道具、サウンドトラック

——このゲームってサウンドの影響も大きいですよね。歌ですし。

高　ゲームらしくないものに、というのがリクエストでしたね。サウンドの三宅との共通見解が笑いをとることだったんですよ。ゲーム音楽ってそれほど好きではないので。そこで『塊魂』独自にできるものをと考えたら「歌入れるか」となりました。

実際にプレイした人であればわかるのだが、このゲームにはBGMというものはない。ほとんどが歌なのだ。しかも浅香唯、新沼謙治、水森亜土などそうそうたるメンバーが歌を歌っている。確かにサウンドだけのステージもあるのだが、基本的には歌が入っている。しかも『塊魂』のサウンドらしく、微妙に力が抜けている歌詞が多い。正直なところ素人からすると「よく引き受けてくれたなぁ、この歌」と感じる部分は大いにある。しかしながらこの発言でもわかるとおり、サウンド部分でも「面白ければすてき」というポリシーが貫かれている。過去に歌の入ったゲームは少ないながらも存在しているのだが、ここまで歌や歌い手にこだわったものは存在していない。しかもゲームに対しての世界観表現のメインではあるもののゲームを引き立てるためのスパイスでとどまっている。オーバーにタイアップなどとは銘打っていない。

『塊魂』体験版のパッケージ。ゲームの特性をあらわした秀逸なものだと思うのだが、残念ながら製品版では採用されなかった

——個性的で実力のある人たちばかりですね。みなさん快く引き受けてくれたんでしょうか？

高　三宅がいうには多少の笑い的なモノがあるにもかかわらず、持ち歌にしてもいいと言うほどアーティストの人たちは本気で協力してくれたそうですよ。実際に水森亜土さんはライブで歌ってくれたんですよ。そこまで愛着もってもらえると嬉しいですよね。ちなみに、「この人に歌ってもらいたい」って思って曲作ってますからね。やはりイメージ通りですし、気に入ってもらえると嬉しいですよ。

これだけの協力を得ることができた原動力は、ゲームそのものが持っている楽しさの部分であることは疑いようがない。ちなみにこれらの豪華な曲をすべて収録しているサントラ※は、取材した時点で8000枚以上の売上を上げており、サントラの売上としてはあり得ない数字だ。オリコン・デイリーアルバムチャートで五十位近くに迫ったことを考えると、このサントラの人気がわかるだろう。これはアーティストと楽曲の力のなせる技であり、それを受け入れた『塊

魂』の力でもある。

開発の苦労、その側面

——サントラすごいですよね。売上とか含めて。

高　グラフィックと比較してサウンド部分は文句が一切出てませんね。

——というと?

高　グラフィック画面での話なんですが、マニアは見た目で「俺のゲームじゃない」ってプレイしない人がそれなりにいましたね。

これが今までのゲームの文法で楽しんできた人間の典型的な意見と言えるだろう。元来ゲームとはプレイしてみて感想を述べるものではないだろうか?　つまり『塊魂』はゲームの文法を無視しているが故に、多少のユーザーを逃がしているとも言える。開発としては歯牙にもかけないような事例かもしれないが、営業サイドとしてはバカにできない。しかし、氏はポリシーを通すことになった。

——開発の苦労ってありましたか?

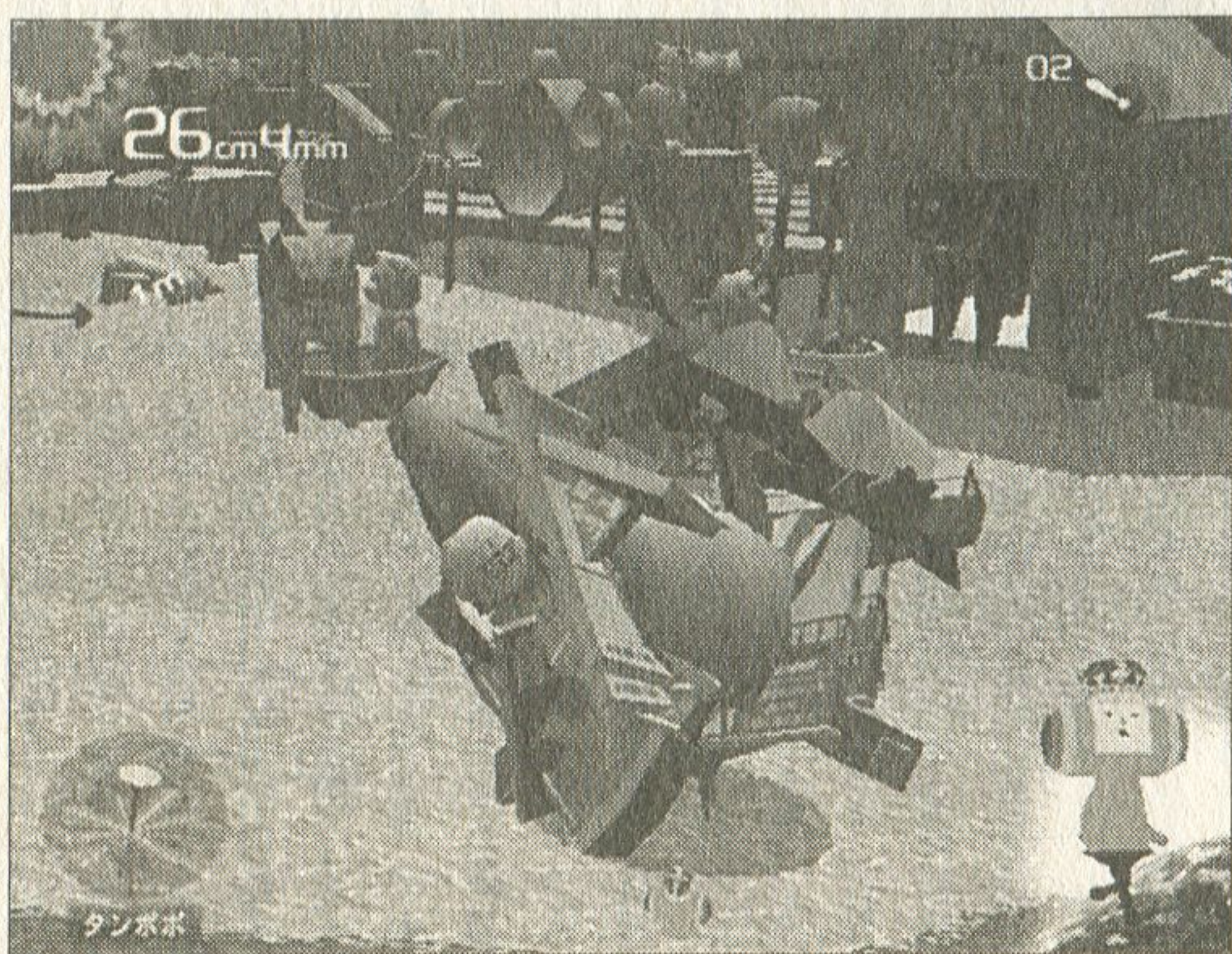
高　説得ですね。開発チームとかもそうなんですが、「これ入れると面白くなるよ」とか余計なものを入れたがるんですよ。僕はそれを「転がすだけで面白いから」って説得して回るんです。グラフィックの人もそうですし、営業の人もそうでした。

——文法を無視しているからこその反発ですね。

高　確かに僕も説得しながら形が見えてくるまでは自信がなかったんですが、面白くなるはずだったので妥協せずに説得しました。周囲もだんだん遊べるようになってくると理解してくれましたけどね。

最終的には最も苦労したのはこの説得工作だった。インタビューは都合3時間近く続いているのだが、半分程度の時間を説得の困難さを説明することで終わっている。ゲームの文法を疑うことなく踏襲してしまいそうになるのは仕方のない部分だが、高橋氏は意地でも譲ることはなかったという。

近年まれに見る最高傑作、『塊魂』誕生にはさまざまなポイントがある。しかしながら、基本姿勢としては「ゲームの常識」を素直に疑い、本当に面白いものを作ろうとする心意気がある。だからこそエポックメイキングな作品になっているのだろう。最後に氏にまだ遊んでいない人に向けて、コメントを頂いた。

「ゲームなんてしちゃダメです。不健康だし。気持ち悪いし。本来は外で遊んだり、人と会ったりすべきですよ。自分がゲームを作ってて言うのもおかしいし、頻繁に外で遊んだり人と会ったりしているわけでもないですけど。ただ、どうしてもゲームするのであれば『塊魂』をしてほしいと。それで日常生活の視点が変わるといいなぁって思ってます」

背景はどことなく、昭和の懐かしさを感じさせるものが多い。バックに見える四角い猫は序盤の天敵

※「塊フォルテッシモ魂」コロムビアミュージックエンタテインメント（株）から好評発売中

SNK vs ARUZE

TRIAL CHAOS

メーカー買収・倒産劇に端を発する巨額訴訟の行方　連載 第4回

大阪地裁が下した中間判決により明らかになってきた、SNK倒産の裏事情、そしてアルゼの著作権・商標権侵害疑惑。その全容に鋭く迫る集中連載企画！

text by
松岡利康と
特別取材班

アルゼ岡田和生社長の焦り——SNK買収の誤算

ＳＮＫを吸収合併したパチスロ大手・アルゼであったが、岡田和生アルゼ社長はいら立っていた。ＳＮＫ買収は明らかに見通しが甘かった。ＳＮＫ買収によって、開発部門の強化を狙っていたM&Aだったが、折からのゲーム不況を受け、ＳＮＫの経営内容は思った以上に悪かったのである。まして、買収する以前（99年）のアルゼ従業員数は９０４人で、ＳＮＫのほうは１１００人以上もいた。パチスロブームの火付け役として波に乗り、株式公開も果たしたアルゼだったが、規模も赤字額も大き過ぎたＳＮＫ買収は身の丈に合っていなかったのである。

前号に引き続き、ＳＮＫが作成した資料「ＳＮＫ　ＶＳ　アルゼ　1年間の出来事」から岡田社長の発言を追ってゆこう。資料の「区分」は、「戸惑う時代」とある。

「ＳＮＫの今期特別損失はいくら出るのか」（２０００年６月27日・有明本社）

ＳＮＫの特別損失に頭を痛める一方で、岡田社長は、ＳＮＫ従業員をアルゼに次々転籍させてゆく。ＳＮＫの従業員数はみるみるうちに減少してゆく。

「パチコン（※パチンコに似た遊技機）・パチスロに組み込まれていないメンバーはいったんアルゼが引き受ける。全部任せられるようになったらＳＮＫに戻ってもよい」（7月10日・ＳＮＫ開発部において）

「８月７日からＳＮＫ営業マンがアルゼの営業に行く。営業所がどんなに狭くてもアルゼの営業所にまとめる」（８月4日・アルゼ本社）

このようなやりとりの中でＳＮＫの従業員数は、１０５８人（６月末）から7月末１０５３人。８月末８７４人、9月末５２７人と減少していった。

また、岡田社長は思ったよりも大きいＳＮＫの赤字の処理に立ち往生する。

「ＳＮＫの今期売上は６００億円。利益１００億で特別損失１００億円を消す。次の段階で売上１５００億円を狙う」（８月８日・アルゼ本社）

と、強気の発言だったのに、1ヵ月後には、次のようにトーンダウンする。

「アルゼの売上が上がらないで、悩んでいる。営業マンが１・５倍になって売上、利益でせめて年間計画の４分の１（２２５億円）の利益増効果があると踏んでいる。慣れないところがあるので半期で１５０億円の利益を取れれば、ＳＮＫの赤字を消せると思った。１５０億円の利益をどうやったら生み出せるか、詰めてキッチリやりたい。パチスロ紹介料であろうが、上乗せしても良い。１５０人のＳＮＫメンバーが打った形を取って、プラス分をＳＮＫにつける。アルゼの利益は目標行けば十分でＳＮＫの特損１００億円を消せればよい」（9月4日・アルゼ本社）

そのうえ、次のような発言で本音が垣間見えた。

「赤字会社は価値ゼロ。減資（※資本金の取り崩し）をしなくてはならない。４分の１にすべきと思う。ＳＮＫはミズホ（アルゼの子会社）と合併させなくては（株式）公開条件が整わない。ミズホ／ＳＮＫの社名にする」（10月10日・アルゼ本社）

「アルゼは一部上場の準備に入っているが、ＳＮＫの予測が狂ってきた。連結を避けるため、アルゼの出資比率は15％まで下げたい。減資する（※出資比率が高いと、連結子会社となり、ＳＮＫの赤字がアルゼの経営内容を悪化させる）」（11月7日・アルゼ本社）

11月8日からは「方針再検討時代」という「区分」に入った。

ＳＮＫ側からすれば「話が違う」と思うのも仕方がない面もあるだろう。岡田社長は、４月の段階で「アルゼとＳＮＫは一心同体。イコールと考えてほしい。川崎会長と私は手を組んだ。私は本気です。途中でさよなら、裏切

りはない」とSNKの株式公開までの支援を約束していたのだから。

「アルゼの営業にSNK従業員をくっつけたが、売上が一向に増えない。人が増えて経費増にしかなっていない。危険な兆候。アルゼ本体だけは、決算の下方修正をしたくない。アルゼの利益を削ってまでSNKの利益対策はできない。SNKの減資7割をやらざるをえない。増資もしなくてはならない（減資後、増資を行うことによって既存株主＝SNKオーナー川崎英吉らの持分、SNKに対する影響力が低下する）」（12月9日・アルゼ本社）

いよいよ運命の時が迫っていた。12月25日のクリスマスから「区分」は「民事再生　追い込み時代」となる。

「1月のパチスロ受注が悪い。ドンちゃんII（パチスロ機）が3～4万台入ってよいのに、7～8千台しかこない。このムードが恐い。（アルゼの）株価も下がっている。減資で株主に迷惑をかけるより、民事再生をかけたらどうか。アルゼも損失を出す。どうせ頭を下げるなら一気にやる。限りなく無借金にしたい。早く元気になって公開できる。SNKに振り回されている。どの道、再下方修正でアルゼは批判を受ける。減資よりこの方がベター。来年も景気はよくならない。業界も縮小する。流れに乗るのは今しかない」（12月25日・アルゼ本社）

SNK側は岡田社長による突然の民事再生提案に驚いた。民事再生といえば、聞こえは良いが倒産のこと。裁判所の監督のもとに、債務の支払を停止したうえで、債務の一部免除や長期の弁済条件などを盛り込んだ再生計画に基づき返済していくという制度である。

めまぐるしく状況が変わってゆく。

年が明けた２００１年になると、SNKはアルゼの指示で進められていた「ネオジオワールド東京ベイサイド」の閉鎖を余儀なくされた。この件で、SNKは72億円の特別損失を出した。「SNKばかりが損失を被らされている」という怒りにも似た思いがSNK陣営に漂う。SNKサイドはこの間、SNKがアルゼのために開発したパチスロ機の開発委託契約の締結を迫っていた。契約書はすでに出来上がっていたのに、岡田はいつまで立ってもこれを認めない。契約内容は1台5万円ですでに4万台も売れていたから、20億円近い委託料が発生していたはずだ。しかし、この約束はついに最後まで守られることはなかった。SNKに浮上した民事再生の件は、結局、一般債権者に迷惑をかけたくない、という理由で特定調停（融資債務の免除）の方向に落ち着く。こうして、自主再建の見通しが立ったはずのSNKだったが、不測の事態が起こる。3月30日、手形の債権者である一部の金融機関から、借入金返済のため預かっていたSNKの手形を交換に回す、という通告があったのである。当時、SNKには手形を決済できるだけの資金があったのだが、岡田社長はこう突っぱねた。

「特定調停を申し立てているSNKとしては、一部債権者にのみ弁済すべきではなく、債権者間の公平を計るためにも民事再生手続きに移行すべきである」

この指示により、SNKは手形の不渡りを出す。4月2日には民事再生手続きに移行、倒産である。その年の10月30日には破産宣告を受けた。23年のSNKの歴史が閉じたのである。この間、アルゼ側が意図的にSNKを倒産させ、それによって利益を得ようとした、というSNKの主張もあるが、それに関しては、次号に譲りたい。

鹿砦社は、これまでにアルゼの非道を公にすべく、3つの書籍を刊行してきたが、その間起きた状況についても触れておこう。アルゼは、昨年9月に第2弾『アルゼ王国はスキャンダルの総合商社』に対し、出版差し止めの仮処分申請を裁判所に提出。追って3億円の損害賠償請求を求める名誉毀損訴訟を提起した。裁判については現在も審理中。鹿砦社は、アルゼの仮処分申請に対抗すべく、憲法学者の『鑑定意見書』を裁判所に提出していたが、２００３年10月に出版差し止めの仮処分申請が認められてしまった。この憲法学者には、「アルゼ問題から手を引け」などという身元の確認できない脅迫電話があったことも付記しておかなければならない。第3弾『アルゼ王国の崩壊』においても、アルゼは出版差し止めの仮処分申請を提出しているが、これは却下された。田中真紀子衆議院議員の娘らが『週刊文春』の出版差し止めを裁判所に訴え、認められたことに対する世論の反発や東京高裁の仮処分決定取り消しが後押ししたことも背景にあると思われる。これで風向きが変わったのか、仮処分の審理の中で岡田社長が提出した陳述書で岡田社長は突如、「アルゼという会社のイメージを健全なものにすべく」と「代表退任」を表明、業界に波紋をもたらした。代表権なしの会長に就任するに至ったが（その後の株主総会で、代表権を再掌握する）、鹿砦社の書籍による攻勢は、思いのほか岡田社長にダメージを与えているようだ。

〔追記〕鹿砦社は『崩壊』の仮処分却下、『文春』出版差し止め東京高裁仮処分決定取り消しを根拠として、『総合商社』の仮処分決定に対し、6月11日、意義を申し立て、現在審理中である。

すべてはネトゲのために ネトゲはすべてのために

コンカイノオダイ

ネカマはなぜモテるのか？

text by 春生文

無限に広がるネカマ人口。ネトゲの普及とともに増え続けているネカマ人口。しかしここでおさらいしておくとしよう。ネトゲにおけるネカマとはそもそもなんであるのか。個々、さまざまなとらえ方はあるだろうが、筆者が把握しているのはこんな感じである。

1：男性がネットワークゲームで女性キャラを用いているうえ、さらに女性的人格、行動などを模倣してふるまうこと（アーケードの格闘ゲームユーザーのように、単に女性キャラを使用しているだけの場合はネカマとは言わない）。

2：本人が周囲に「実は男」と公言している場合と、そうでない場合がある。

3：この「そうでない場合」、人によっては、いたずら、悪意の意図を持っている「場合」がある。

そしてネトゲにおけるネカマのほとんどは、「実は男」と多くの人に知られている。プレイヤーがあらかじめ周囲に「実は男だよ」と打ち明けてあるからそういうことになるのだが、なぜそんなことを打ち明けなければいけないか、というと、

ネカマがモテる

からにほかならない。モテてしまうがゆえに、「実は男です」と言いだしかねてしまうから、あらかじめバラしているのだ。そしてそこまでしなきゃならないほど、ネカマは時に、リアル女と呼ばれる生物学的には女性であるところのプレイヤーよりもモテてしまうのだ。そこで本コラムでは、あらためてネカマがモテる理由について喝破する。今回は、その1。ネカマはなぜモテるのか？　である。

そもそも生物学的には男性であり、幼稚園からずっと男の集団に交じって暮らしているネカマ（の中の人）自身は紛うことなく男なのだから、当然彼らは男というものに余計な幻想を抱いていないうえ、男たちの欲する所のものが何であるのか、ということも熟知している。そう、この話の早さこそが、ネカマ最大の魅力、と言っても過言ではないだろう。

一様に男というものは、何かというと無駄に妄想をたくましくし、即物的にさまざまな欲望にひた走り、そうかと思えば悪ガキの集団のように無邪気に遊び回る、そういう生き物なのだ。にもかかわらず、そんな彼らにドラマの中の二枚目俳優のような反応や態度を期待して「ネトゲ内でふわふわしたい」と願うリアル女は後を絶たない。男女の利害がなかなか一致しなくてモメるのは、リアルに限らずネトゲ内においても同様なのであった。

もちろん男性プレイヤー側にも、ネトゲ恋愛へのあこがれがないではないだろうが、ネトゲ＝遊び、と認識していることの多い男性にとっては、お互いハナからロマンスなど期待していないネカマと気遣い不要の関係を保つほうが、ずっと愉快で心地よいのだろう。しかもネカマは女の子キャラだから見た目はかわいい。ここは大切なポイントである。見た目が男だったら、ただ単に「ちょっとカマっぽい男友達」ではないか。その差は大きい。さらにネカマたちは、ちょっと気の利いたリアル女なら「狙いすぎてるみたいで言えない」と思うようなあからさまなほめ言葉も、惜しまず提供して男たちを気分良くさせてくれるのだった。

ネトゲ内の街角で、

「わぁ、すごいねw」

とか男キャラをほめたたえてるのは90％ネカマである。間違いない。

男の生理と嗜好を知り尽くした彼ら（彼女ら）は、男の願望をかなえこそすれ、妨害などしようもない。故に最強、ということになるのであった。

第　3　特　集

夏の引きこもりゲームライフ

夏だ！　休みだ！　不眠不休でゲームだ!!　というわけで、引きこもりになりがちな夏休みに向けて、長時間のゲームプレイが心身におよぼす影響を探る。引きこもり研究の第一人者・斎藤環氏のインタビューや、編集長自らが敢行した引きこもり実験の結果、見えてきた驚愕の事実とは……!?

みんな、引きこもってるかい？

オンラインゲームの隆盛、次世代機の登場……時代が変化しても、過度に熱いゲーマーが引きこもりじみてくるのは今も昔も変わりない。ここではそんな〝ゲーム廃人〟の一例を挙げてみよう。

text by
多根清史

オンラインゲームが「引きこもり」との因果関係で、物議を醸している。「中毒性」があるってことで、仮想世界から1分でも1秒でも離れると苦痛が激しくて、抜けるに抜けられないんだそうな。でも、仲間とパーティを組んで道すがら雑談をしたり、合成したアイテムを売り買いしてるんだよね？ それって、ちゃんと「生きた人間とかかわってる」でしょ。心はヴァナなんとかをほっつき歩いてるわけで、全然「引きこもって」ないんじゃないの？

オンラインゲームがカタルシスの薄い「ダウナー系」とすれば、10～15年ほど前、どんなゲームでも「出せば10万本」の頃のゲームは「アッパー系」だった。今より出来が良かったかというと、そんなことはない。むしろ発売日に待ち構えてクソゲーを引かされ、その痛手に1～2ヵ月身をよじり、もだえ苦しんだ。砂漠に雨が降るように、たとえ少しばかり濁っていたとしても、それでも水たまりに群がってぴちゃぴちゃする「乾き」の時代だったのだ。

引きこもる前にまずはイスを買おう

読者アンケートによると、最長連続プレイ時間は10時間が最も多くて16人。おおかた、学校の休みの日に、朝飯を食ってからやり込み始め、晩ご飯に呼ばれてひと区切り、といったところだろう。なんて健全なんだ。ついで6時間。ああ『ドラクエⅦ』のオープニングにじりじり付き合わされた人たちね（そこまで長くないです）。下から数えて早い位置に、48時間が2人。ふうん、ＲＰＧを中休みなしにクリアしたらそれぐらいかな。そして１６８時間（1週間ぶっ続け）が1人。ようこそ、わが心の友よ！

まだ「引きこもり」という言葉が発明されるはるか前は、集団の「症候群」ではなく、個人の「困った奴」だった。それで思い当たる筆者の〝引きこもり初体験〟が、メガドライブ用の『ＴＡＴＳＵＪＩＮ』に出会ったときのこと。メーカーは東亜プラン、今はなき激辛難度ＳＴＧの老舗だ。元はゲームセンターに置かれていた業務用で、1回1コインのお店で遊ぶには、（かかる費用が）高くて（敵が）固くて手が出なかった。

で、「すっぱいブドウ」（うまいわけないやい）と決めつけて避けていると、じきにメガドラに移植とのニュースが飛びこんできた。嫌いは好きの裏返し、そういう甘酸っぱいフレーズが、人間相手ではなくゲームに向けられちまったばかりに、オレの人生はガンプの謎を解いて隠しステージに……まあいい。

発売されて間もないマイナーなハード用、それに一般人ならまいで通るＳＴＧである。今冷静に考えると「何を焦っていたのか」と不思議だが、予約まで入れて、しかも発売日の前の晩に、フライング販売される分を出待ちして引き取りに行く始末。2、3ヵ月後には、特売ワゴンの肥やしになっていたような。

それから1ヵ月ばかり、もうこもるこもる。外世界とは完全な没

「ゲーム批評」読者の最長連続プレイ時間

プレイ時間	割合
～8時間	30.7%
8～16時間	37.1%
16～24時間	16.1%
24時間～	16.1%

※57号アンケート結果より

交渉。ドラクエだと電話をかけて「すいもんのかぎ」の在りかを聞ける仲間がいる、けど『TATSUJIN』の安全地帯（じっとしていると弾が当たらない地点）の場所なんか、誰に聞けばいいんだ？

先に金は払っているし、遊ぶ時間が長いほど「取り返せる」というみみっちい意地も働いた。社会人の場合、つい時間に時給をかけ算してしまう。時給＝０円の学生には、ブレーキをかけるものが何もなかった。出欠を取らない講義ばっかり選んでたダメ大学生だったので、なおさらなかった。

泣けるシナリオもない。そもそも難しすぎて先に進めない。一日中同じボス、ならまだ御の字で、同じザコにぼかすかやられ続ける。駅前やコンビニはおろか、玄関の門柱の間を全力で千本ダッシュのありさまだ。原作はタテ画面、これに対してメガドラ版はヨコ画面。つまり縦方向にぐんと縮められ、弾のスピードが相対的に上がり、「激辛」が「超激辛」になっていたのだ。

あなたはやればできる子なの。何の裏づけもなくそんなこというな、と脳内に突っ込むモノリス（Sound Onlyと書いてある）が育つ以前は、むやみにアクセルを踏み込む天使どもが頭のまわりを飛んでいた。1日10数時間の不自然な姿勢に背中は丸まり、腰はめきめき悲鳴を上げる。

テレビを高い机の上に移して、イスに座って遊べば楽になるんだ。それに気づいたときは、すでに遅し。腰は60度の角度に折れ曲がって言うことを聞かず、ディスプレイは25インチの業務用ときてる。体調が完璧でも運ぶのは骨が折れ、足の上に落とせばリアルに骨が折れる凶器だ。

1日に3回、食事を取る以外に動くなんて、想像するだに恐ろしい。およそ1ヵ月もこんな生活を続けてると、「ゲームにはまってる」というより、ただの「足腰が不自由な人」に成り果てていた。ゲームで引きこもるみなさん、座り心地のいいイスを用意してから引きこもりましょう。

モバイルPC買ってもやっぱり引きこもり

ダメ大学生といえど、卒論やらレポートやら、いつかは文章を書く必要に迫られる。買いましたよ、ノートパソコン。重さは3kgもあるけれど、ショルダーバックに入れて持ち歩き、通学の電車でも膝に置ける。いっそう充実するゲームライフ。あれ？ さすがに3kgの重りをつけると、外に出るのもおっくうになる。自然と「モバイル」は「自宅～大学」から「自宅～近所の公園」へ、しまいに「部屋から部屋への移動」まで、坂道を転げ落ちるように短くなっていった。もう、人目を気にすることはない。脱衣麻雀も遊べなかった筆者が手を出したのは『同級生2』。後の、ストーリー性を持つ18禁ゲームのはしりである。

現在の美少女ゲームの方向性をある程度決定した『同級生２』。膨大な数の中毒者も生み出した

折良くというか悪くというか、ちょうどパソコン通信がブームとなった頃だ。草の根BBSにシグ（2ちゃんねるのスレッドに当たる）を開いて同志を集め、5人のキャラ、1人ずつの分担を決めて攻略する作戦――外から見ると「引きこもり」が、2週間続いた。

こうして振り返ると、人と人とのきずなが「引きこもり」を防ぐ、どころか悪化させるんじゃないか、と思えるのは、今も昔も変わりない。ただ、非オンライン型のゲームの旬は短く、あっという間に「現在」は過ぎ去って、次の「現在」へと移っていった。夢はさめてこそ夢で、さめたらさめたで、夢の仲間とリアルで付き合う楽しみも待ってる。みんな、最低でも2ヵ月に一度は表に出ようぜ！（いいのかその結論で）

「ゲーム批評」にひとこと
来月号のタイトル、ひさしぶりにインパクトがありました。今から楽しみです。（群馬県　べにいた）

引きこもってて本当にいいのか？

家でずっとゲームを続けることは、ゲーム中毒、引きこもりへとつながるのか？精神科医の斎藤環先生に専門的見地から意見を伺った。

text by MIDIはらふじ

ハマりものの最右翼、オンラインゲーム

—学校は夏休みに入り、各企業もお盆休みがやってきて、これから夏の間、家にこもってずっとゲームをする人が増えてくると思うんです。そこで、ゲームをやり続けることでメンタル面で負荷がかかったり、身体に影響が出たりとか、そういった具体例がもしあれば教えていただきたいんですが。

斎藤環先生（以下、斎）　そうですね。まず、日本ではゲームによって精神的に何かしらの影響が出たという具体例は決して多くないんです。

—あ、それはちょっと意外です。てっきり多いのかと……。

斎　私は引きこもり専門なのでその視点からお話をしますが、まず、引きこもりの人がゲームにハマってるとかインターネットにハマってるとかよく言われますけど、それは誤解なんですね。

—誤解といいますと？

斎　実際にゲームにハマって引きこもっている人は、引きこもりしている人たち全体の1割もいないのが現実です。ただ、どっぷりとハマって身動きが取れなくなってしまっている人が少数ですがいるんですね。そういう現実もありますので、うかつに「少ないから大丈夫」と言える状況ではないのも確かなんですが。

—そういう人たちは、やはりずっと家にこもってゲームを？

斎　ええ。ゲーム関係でのハマりものの最右翼はオンラインゲームですね。オンラインゲームについての詳しい説明はゲーム批評の読者には必要ないと思うんですが、まず明確なエンディングがない。これは、事実上の終わりがないわけです。それに加えて、目的を達するにはほかのプレイヤーと一緒に進まなくてはいけない場面が多々あって、パーティを組むので相手に拘束される部分があるんですね。

—確かに、自分の意志でゲームを終了させる行為が、スタンドアローンのゲームに比べて難しいかもしれませんね。

斎　そうでしょう。オンラインゲーム上でうまくやっていくためには1回のプレイが5時間では話にならない場合も出てくるし、しっかりやり込むには最低でも10時間ぐらいは必要。そうなると、オンラインゲームにかかる時間が増えてきますよね。その結果、お風呂に入らない、着替えもしない、食事もロクに取らないと。自宅にいれば何とかなるかもしれませんけれど、もし日本に、韓国の若い人の間で人気のPC房がたくさんあったら、死者が出るかもしれないな、とは思いますね。

—実際にそこまで危険な状態の方もいらっしゃるんですか？

斎　もちろん死んではいませんけどね。ただ、オンラインゲームにハマりまくってどうにもならなくなった人は、私が知っている限りでも何人かいます。

—そういったゲームで引きこもっている方と、一般的に言われている引きこもりの方には、決定的な違いはあるんでしょうか？

斎　明確な線引きは事実上不可能だと思いますね。ゲームは機会があれば誰でもハマると思いますし、

斉藤　環　Tamaki Saito

爽風会佐々木病院、診察部長。筑波大学医学専門群卒業。医学博士、精神科医。医師として患者と接するかたわら、社会的引きこもりの治療、支援にも取り組み、執筆、講演活動もこなしている。また、サブカルチャーにおいても造詣が深く、"日本一萌えに詳しい精神科医"の異名も持つ。

僕だって面白いものがあればハマるかもしれません。ですから、そこははっきり区別できないんです。ただ強いて違いを挙げるとすれば、中毒性でしょうね。ゲームで引きこもっている人の多くには、ゲームに依存する症状が強く見受けられます。

——それはやっぱりゲームが楽しいから抜けられないという依存？

斎　いや、そこがよく誤解されるんですけど、アルコール中毒の人がお酒を飲むのはお酒を飲むと気持ちよくなるからじゃなくて、飲んでも飲んでも満足できないからハマっているんですよ。ゲームの依存もそれと同じで、ゲームの楽しさももちろん感じているんだけど、それよりもゲームをやめた瞬間の寂しさや空虚感のほうが強いからやめられないんです。ですから、オンラインゲームでいうとつながっている時間の楽しさよりつながっていない時間の寂しさやむなしさが、ハマるうえでの強烈な原動力になっていると言えるでしょうね。それにある意味、オンラインゲームってフラストレーションを連続で仕掛けて延々引っ張るような作りになってるでしょう。

——ええ、そうですね。なかなか先が見えないし、一度のプレイで劇的な変化が起こるわけでもありませんし……。

斎　だから、抜けられなくて、止められなくて、どっぷりハマっていく。ハマっていくとホントにひどいですよ。あえてひどいと言いますけど。スタンドアローンのゲームなら飽きて抜けることもできるんでしょうけれども、オンラインはホントに飽きないですからね。それから考えると、毎回遊ぶたびに十分な満足感を与えてくれるゲームなら中毒にならないかもしれません。

——でもそこがまた問題で、ユーザーに安易に満足感を与えるゲームがいいゲームかどうかというのはまた難しいところですよね。

斎　そうなんです。すぐに満足させちゃうゲームは、すぐ飽きられるかもしれませんからね。

ゲームそのものではなく中毒が危険である

——変な意味ではなく、ゲーム批評の読者の中にもゲームで引きこもっちゃう予備軍がいるんじゃないかと思うんですが……。

斎　でも、ゲームをやらずに雑誌を読んでる人たちですから、まだ大丈夫でしょう。私は他のゲーム誌で連載を持ってまして、そこでオンラインゲームにハマってる人にインタビューをしたことがあるんですが、その彼は仕事中もゲームにログインしてのぞいてしまったりして、延々とゲームに触れてなきゃダメだという姿が如実に表れていましたね。

——それは……見境なくハマって危ない状態ですよね。

斎　何らかの形でストップをかけないと、ホントにゲーム一色の生活になってしまう危険性がありましたね。私はオンラインゲームはハッキリ言って危険だと思っています。それは、スタンドアローンのものに比べて、中毒性、継続性が高いから。それを自覚してプレイしなくちゃ大変なことになります。ただ、こう言うと「やっぱりゲームはダメだ、よくない」ってたたきたがる人がいっぱいいますよね。ただここで誤解してほしくないのは、オンラインゲーム自体が危険なのではなくて、何かを10時間やるということが異常だということです。だって、勉強にしたってスポーツにしたって、10時間ずーっとやり続けるのはちょっと異常でしょう。そういう意味で、ゲームに10時間以上触れっ放しなのはやりすぎだと。ゲームそのものの危険ではなくて、あらゆるものが中毒へつながり得るという、中毒の危険性ですよね。それはキッチリ分けて論じる必要があると思います。

「ゲーム批評」にひとこと

今号は『アイ・トーイ・プレイ』を当選させていただきありがとうございました。応募者が少なかったのかな!?　もう、当選することはないんでしょうね。きっと。（大阪府　かどまじんDK）

引きこもりから抜け出す方法はあるのだろうか?

――ゲームによる引きこもりは、オンラインゲームが出てから現れ始めたものなんでしょうか?

斎　少なくとも韓国に関してはそうみたいですね。韓国では引きこもりといえばイコール、インターネット中毒なんですよ。あちらは引きこもりの人数自体も多いんですけど、事情も違うんですね。私の知っている限り、日本でゲームをやってて引きこもりから抜け出せない人はオンラインゲーム中毒の人ばかりですから、やっぱりオンラインゲームは強力なんじゃないでしょうか。

――となると、やはりゲームはほかのものに比べてハマりやすい部類に入ると思えるんですが……。

斎　ええ。ハマりやすさという点では、ゲームはすごくハマりやすいと思いますよ。でも、ハマったときの危険性はパチンコやお酒も同じですよ。親がパチンコにハマりすぎて車に置き去りにした子どもを死なせる事件も起きてるわけですから。繰り返しになりますが、何かにハマりすぎること自体が危険だということですね。

――では、ここからは対応についてお聞きしたいんですが、極度にハマることを回避する方法というのはあるんでしょうか?

斎　そうですね。たとえば、1回のプレイを5時間で強制終了させちゃう方法などは考えられますよね。ゲームで引きこもっている子供を持つ親に僕が言うのは、「ゲームをプレイするのは毎日5時間だけ」と約束させて、5時間を超えたらプロバイダ契約を解除しなさいと。で、5時間以上遊びたいのなら、自分で稼いで遊びなさいと。ようするに取り引きですね。親の金で中毒になったんじゃたまったもんじゃないですから。フェアな取り引きをしてもらうわけです。

――親子間での契約ですね。

斎　約束を守って遊ばせるか、それが無理なら遊ばせないか。5時間という時間に数字的な根拠があるわけじゃないですし、5時間でいいのかどうかは難しくてまだはっきりとはわかりませんが、程度として5時間ぐらいかなと私は思いますね。

――では、ハマりすぎによる中毒を回避するため、一般の人もそれぐらいをプレイ時間の目安にしたほうがいいんですかね?

斎　一般の人というのは飽きることができる人を指しますから、ハマったあとすぐ止められるんなら、それでいいと思いますけどね。ただ何度も言うようにその線引きは難しいので、ハマるのが怖いのなら5時間にしたほうがいいんじゃないでしょうか。

――なるほど。

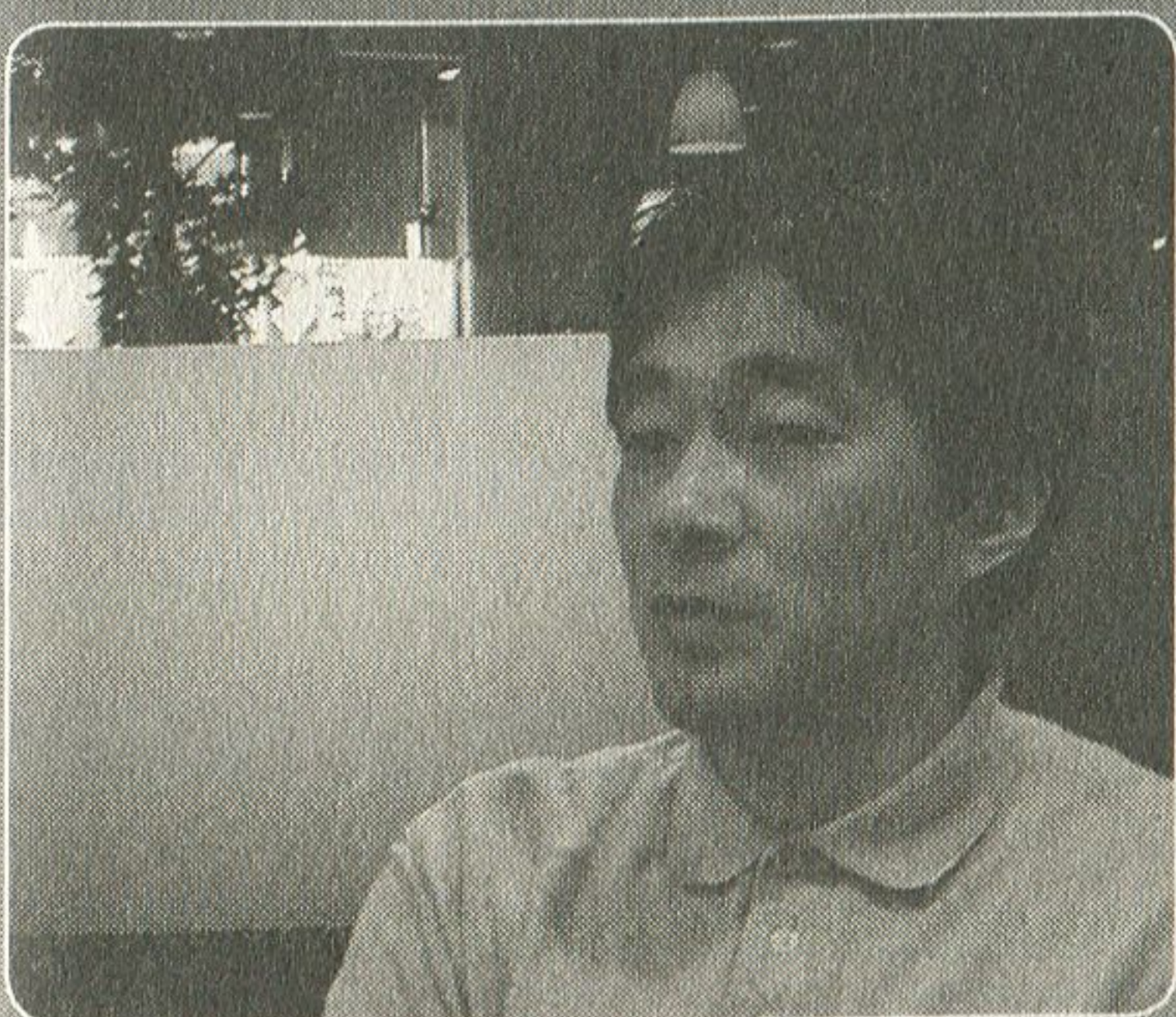
斎　それ以外の方法としては、ボロボロになるまでゲームで遊ばせて、底から引き返してくるのを待つというものもあります。"底つき"と言うんですが、中毒になってしまった人が中毒から治る方法はだいたいこの方法なんです。ある程度ハマっちゃってる人は自力で抜け出すのは無理なので。

――あーっ、そうか。すでに深みにいるわけですからね。

斎　ええ。そうなったときは周囲も徹底的に突き放して、いったん地獄の底の落ちるところまで落として、そこから再起してくるのを待つんです。あと、これからオンラインゲーム中毒者が増えてきたときに有効になりうるのは、セルフヘルプグループですね。

――助け合いの輪、みたいな?

斎　ええ。それをオンラインゲームの中にも作ればいいんじゃないかと。つながりによってハマるわけですから、つながりによって抜け出させることもあるはずなんです。現に禁煙はセルフヘルプグループでやってる人が多いですし。そういう対応も早急に必要じゃな

「ゲーム批評」にひとこと　特集記事がしっかりしている反面、連載が弱く、号によっての差が大きい。(匿名希望)

やっぱり体に悪いの？

長時間ゲームをプレイすることは身体にどのような負荷をかけるのか。また回避方法はあるのか。内科医の西崎統先生にお聞きした。

text by MIDIはらふじ

ずっとゲームしていると体循環が悪くなる

——家にこもってずーっとゲームをしていると、どういった肉体的影響が表れるんでしょうか？

西崎　統先生（以下、西）　運動不足になることは間違いないでしょうね。昔の子どもは草っぱらを走り回ったり、山に行っては木に登ったりとかしてたから健康だったけど。うちにこもってじーっとしてるのは、絶対に健康上よくないですよ。

——それは具体的にどのように？

西　まず動かないから体循環が悪くなりますよね。じーっとこもってゲームをやってて時間が来たらご飯を食べるというようなのはよくないです。今の子供はそうでしょう。ずっと家にいて、たまに動いたかと思うと駄菓子で脂っこいものを買って食べる。それじゃ、動脈硬化が早く進行しますよ。

——動脈硬化っ!?

西　大人になればある程度の付き合いもあるし外に出ることもあるだろうけど、子どものときからずーっとゲームしてるような生活っていうのは、姿勢にもよくないし、目にもよくないけど、何より内臓によくないですよ。

——子供はそうだとして、僕らみたいに大人になってもずーっとゲームしているような人はどうなんでしょうか？　もちろん身体には悪いと思うんですが……。

西　やっぱり内臓が悪くなるだろうね。循環がよくないから。

——最近の20代、30代のゲーマーは、ちゃんとした職を持ちながら家に帰ってきて夜にゲームをやる人が結構多いんです。晩ご飯とか食べずに遊んで、ゲームが終わってから「じゃあ、メシ食って寝るか！」みたいな。

西　そういうのは一番体に悪いですね。食べてすぐ寝るっていうのは胃腸には一番よくない。少なくとも、食べてから寝るまで1時間は間を開けないといけません。

——食べてすぐに寝ると牛になるって言いますし。

西　慢性胃炎だったり逆流性胃炎を持ってる人は必ずそれが原因ですよ。夜遅く会社から帰ってきて、急いでご飯食べて、すぐに寝て、翌朝早く起きる。そういう生活をしていると、胃炎になる可能性が高いんです。

——私事で恐縮なんですが、昨日僕、胃カメラの検査を受けまして。

西　あらあら。

——「慢性胃炎ありますねー」って言われたんですけど、まさにそういう生活が原因なんですね。

西　そうですよ。血液循環も胃の動きも悪くなりますから。身体を動かすということは、血液循環、体循環を正しくして、胃をはじめとした内臓も動かすわけだから。

——じゃあ、こういう生活をこのまま続けていくとどうなるんでしょう？　入院とかしなくてはいけないほど悪化するんでしょうか？

西　んー、そこまでひどくはならないでしょうけど、年よりも内臓の老化が激しいでしょうね。だから、悪くなれば胃・十二指腸潰瘍になることもあるでしょうし。

西崎　統　Osamu Nishizaki

聖路加国際病院内科医長。生活習慣病、食と健康に関する著書が多数。代表作は『専門医がやさしく教える中性脂肪－皮下脂肪・内臓脂肪を減らし、生活習慣病を予防する！』（PHP文庫）、『サプリメントBOOK　もっと健康！　もっとキレイに！』（新星出版社）など。

—悪化していけば、それによって下血（便に血液が混じること）する場合も……。

西　内臓に負担がかかりすぎたら、あるでしょうね。

ゲーマーの食生活も健康に深く関与している

—そういった病気を防ぐ手だてはあるんでしょうか？

西　やっぱり身体を動かすことですね。土日の休みのどちらか1日はハイキングに出かけるとか、近所の人とキャッチボールをするとか、ゴルフの練習をするとか。

—ずーっと座りっ放しでゲームをするんではなく、時間を作って運動をすればいいと。

西　そう。夜帰ってきてすぐゲームを10時までするんだったら、半分はまた違うことをやってね、その半分だけゲームをするとか。身体と頭と心のバランスを取らないとダメってことですよ。でも不思議なんだけど、よくそれだけ集中力が続くもんだね。だって、ずーっとゲームしてるんでしょ？

—それがですね、続いちゃうんですよ～（笑）。自制心が強い人は「ここまでやったらおしまい！」ってできるのかもしれないんですが、僕はどうも弱いみたいで……。

西　とことんいっちゃうんだ。でも、その割に太ってないね？

—あ、ありがとうございます（笑）。でもやっぱり、こういう不健康な生活を続けていくと太ってくるもんなんですか？

西　ええ、腹は出てくるでしょうね。それ以外では、体力の持続期間が短くなって、階段を上るとすぐに息切れしたり。

—ほかに、ゲームのやりすぎで不健康になることは？

西　ゲームする人は偏食になるんですよ。ほら、脂っこいものとかスナック菓子とか、食べるものが限られてくるでしょう。

—ああ、確かに。ゲームをしながらちゃんとした夕食を食べる人なんて、あまりいないですし。

西　その辺にあるものをつまみながらゲームするわけでしょ。サラダとかお総菜とか食べながらゲームはしないと思うし。

—ええ、そうですね。独り暮らしのゲーマーだと、おにぎりとかサンドイッチとか、コンビニで売ってるようなものを食べながら、ジュースを飲みながら、ですね。

西　ジュースもね、みんな糖分の多いのばっかり飲むんですよ。

—おっしゃるとおりです（笑）。

西　でしょう？（笑）そうなると、コレステロールが高くなって中性脂肪が増えて太ってきます。さらに、食生活がおかしくなって、運動不足になって、内臓の動きが悪くなれば生活習慣病、いわゆる高脂血症とか糖尿にもなりやすいだろうね。

ゲーマーに忍び寄る成人病の恐怖

—このままゲームを愛してやまない生活を続けていくと、僕らは将来どうなっちゃうんだろう？という不安もあるんですが……。

西　今ゲームをやってる人は、ファミコンが出てきてからまだ20年ほどしかたってないけど、その人たちがこれから30年、40年と年をとっていくとどうなるか、っていうデータはまだ出てないからね。でも、太りすぎで高脂血症で糖尿の気があって、それから心臓病になりやすい、脳梗塞になりやすい、っていうふうにはなるだろうね。

—読者を脅すわけじゃないんですが、一般のサラリーマンなどに比べて、ゲームをずーっとやっちゃうような人たちはそういう病気になる可能性は高いと。

西　そうだね。でも、勘違いしちゃいけないのは、一般のサラリーマンでもストレスの多い人とかはそういう病気になる可能性もあるということ。

—一概にそうとは言えないと。

西　そう。やっぱり人間の身体と

いうのはね、適度に身体を動かしてバランスを取ってあげないとよくないんですよ。おいしいものを食べたいだけ食べて、ゲームをじーっとやってて生活してると、生活習慣病の予備軍になっちゃいますよ。歩いたり走り回ったりの運動をして、食事をとって、勉強して。そのパターンをうまく回転させないと。うん。

――ん～、当たり前のことなんですけれども、それがなかなか……。

西　だから、その辺を自覚してやっていかないと。

――僕も含めて、自覚が足りないんですね、きっと（笑）。実際に、今のところ、成人病は増えている傾向はあるんでしょうか。

西　世の中ゲームだけじゃなくて、いろんなぜいたくが増えてきたから、成人病は増える一方ですよ。私たちが人間ドックを始めて25年ぐらいですが、当時糖尿病なんて10人のうちひとりいるかいないかだった。それが今では、10人中3人か4人は確実に予備軍ですよ。うまいもん食って、夜は接待でお酒を飲んで、運動はしないんだからね。だからいまになってカロリー制限だとかそういうことをしなくちゃならなくなってる。そうならないためにも、食事とゲームと運動と趣味と、バランスよくやっていくというのが大切だろうね。

健康な身体を保つ具体的な方法とは？

――運動は、具体的にどういうものをすればいいんでしょうか？

西　スポーツが好きならそれをやればいいと思いますよ。テニスが好きならテニスをすればいいし、山登りが好きならハイキング、自転車が好きならサイクリングといったようにね。好きなスポーツがなければ歩けばいいんですよ。

――ウォーキングですね。

西　うん。だいたい20分ぐらい、1日2回歩くんです。今みたいに暑い季節は別だけど、歩き終わる頃にしっとり汗をかくぐらいがちょうどいい。なぜかというと、15分歩くと血液中にあるグリコーゲンが消費されて、それ以上運動すると皮下脂肪にたまってるものが絞り出せるから。それで、余分なものを出すのも含めて、20分ぐらい歩くのがちょうどいいだろうと。ただし、ダラダラ歩くのはダメですよ。早足で歩くんです、サッサッと。これならすぐにできるし、道具もいらないからね。

――運動というと構えてしまいますが、それぐらいなら誰にでもカンタンにできそうですね。

西　3つぐらい歩くコースを作っておけば、飽きることもないしね。あとは食事。野菜とか魚とか肉とか、バランスのいい食事を心がけてほしいですね。健康を維持するためには、何といっても色のついた野菜がいいんですよ。ニンジンとか、トマトとかほうれん草とかカボチャとか。あと、最近はよく噛まないで飲み込む人が多いから、しっかり噛むようにして。噛めばアゴが強くなるし、脳の働きもよくなるんだよ。ま、ゲームは指先をよく使うから、ボケる心配はないかもしれないけど。

――いや、実はそれを免罪符的に使ってたところもあるんですよ。「指先使ってるから、将来ボケなくていいでしょ」みたいな。

西　今からボケてたら大変だよ（笑）。でも、絵描き、書道家、音楽家、あと碁や将棋をする方は年をとってもあまりボケないんだよね。指先を使うということは常に刺激を脳に与えているから、いいことだと思いますよ。

――でも、そんな言い訳を考えるより、まず成人病対策を考えなくちゃいけないんですね（笑）。

西　そうだね。とにかく、適度に運動をして、食生活を正しくすることが一番。それさえ守れれば、健康な身体のままでゲームが楽しめるわけですから、ぜひ今から取り組んだほうがいいよ。

読者のゲームソフト批評をのせてほしいです。（香川県　大日如来）

実録！引きこもり体験の日々

家から一歩も出ないでゲームばかりをやってみたい。そんな願望をかなえるべく、引きこもり未体験の編集長がゲーム漬けの生活を送ってみた！

text by 奥山美雪

現実に疲れてくると「引きこもってゲームばっかやってたいよなー」という本音が胸の奥から聞こえてくる方も多いでしょう。私もそうです。何しろ人生の夢のひとつが「ホテルか温泉に閉じこもって上げ膳据え膳でゲームをやること」ですから、ゲーム引きこもり願望はかなり強いほうかもしれません。ただ、それを実行できるかというとまた別なんですよね。

引きこもり実験

鉄の掟

1. 一切の外出禁止
2. 睡眠と生活時間以外はすべてゲーム
3. 電話、TV、読書、ネットなどは当然禁止
4. ネトゲは狩りならOK
5. 家族との会話も必要最低限

そんなことをふと漏らしたら、特集担当者から「じゃあ奥山さん、試しに3日くらい引きこもってみてくださいよ」と、このページのラフを突きつけられました。いろいろ制約はあるものの、要はゲームやればいいんだからと軽く考え、ふたつ返事で引き受けました。今なら言えますけどね、「過ぎたるはなお及ばざるがごとし」って。

そんなわけで3日間、寝るかゲームをするかの生活を始めることになりました。

1日目　早速頭痛に倒れる

前夜、飲み会があってかなり酔っていたんですが、さすがに翌日から3日間出前というわけにもいかないので、缶ビール18本を含む3日分の食料を確保してから帰宅しました。

さて、1日目の朝は普段と同じ7時に起床。前日の酒も残っておらずすっきりです。鉄の肝臓です。早速PCの電源を入れ、朝食をとりながらまずネトゲ。順調に昼すぎまでプレイしていたのですが、なんだか首から後頭部にかけて痛みが走るようになってきました。リンパ節のあたりがズキズキするんです。とりあえずビールで頭痛薬を流し込むものの、飲む薬が間違っているのか一向に効いてきません。午後1時半、ついにゲームを断念して横になりました。まだ6時間しかたっていないのに……。

とりあえず、この作戦中はTVやマンガで気分転換ができないので、ゲームをやめるなら寝るしかないです。思ったよりもこのプレッシャーは大きく、逆に目が冴えて眠れませんでしたが、うとうとするうちに頭痛が治ってきました。もう大丈夫と判断したのが午後3時過ぎ。またゲームに復帰です。起きたその手がゲームに伸びる、という行為を「おかしいよこの生活」と思う自分もいましたが、ここは無視です。その後、一度夕飯（肉焼いただけ）を作って、この日はそのまま夜1時までプレイして寝ました。

■最長プレイ時間：6時間
■総プレイ時間　：15時間30分

2日目　波に乗って快調

2日目の朝も定刻どおり7時に

起床。今日も朝食を取りながらまずはネトゲ。何しろ朝は人がいませんからね。しかしさすがに飽きてきたのでPS2に河岸を移すことにしました。まずは気分転換も兼ねて『塊魂』。アクションゲームは壊滅的にヘタなんですが、これも50センチの壁が越えられません。1時間ほどがんばったところ両手の親指がひりひりしてきたので、次は長年の積みゲーを消化すべく『ベイグラントストーリー』を引っ張り出しました。OPもじっくり見て、説明書をひざに置きながらプレイ開始。しばらくたってからセーブしようと思ったところ、なぜかメモリーカードが反応しません。……そういえば、PSのゲームはPSのメモカじゃないとダメとかなんとか、あったような気もしますね……。家にはPS2のものしかなかったために、セーブできず断念。外出できないということはここでPSのメモカを買いに行くこともできません。無念です。

ショックから立ち直るために『怒首領蜂大往生』を軽く触ったあと、夕方からイベントの予定があったネトゲのほうに移り、1時までやって就寝。本当は夜中までプレイするのが正しい引きこもりなのかもしれませんが、夜更かしできないタチなんです。

■最長プレイ時間：12時間
■総プレイ時間　：16時間30分

3日目 初めての寝落ち体験

前日からの暑さに、起床後スイッチを入れたのはゲーム機でもPCでもなくクーラーになりました。起床も微妙に遅い8時過ぎです。思えば3日目は朝から微妙に体調が良くなかったんですよね。とにかく疲れが体中に沈殿してどこにも出て行かない感じなんです。正直言って平日会社行くよりも疲れます。

そんなわけで、午前8時半から『ワイルドアームズ3』を始めました。積みゲーその2です。RPGというのは結構「間」がありますよね。会話時の演出だったり、新しい町に入ったときの一段落感だったりしますが、連続プレイにはその間がつらいということがよくわかりました。だれるんですよ。緩急ついてると休みたくなるんですよ！　コレはアクション系のゲームとネトゲにはない現象でした。

しかもネット禁止のため、プレイで詰まっても調べることができないんです。道具がそこにあるのに調べられないというのもイライラに拍車をかけ（今思うとこれも、単に3日目に突入して拒否反応が出てきたのかもしれませんが）、PC用の椅子→畳で胡座→ベッドにうつ伏せのローテーションで姿勢を変えないとてもやっていられなくなりました。しかも暑さのせいでビールがどんどん減っていきまして、ついには冷蔵庫が空っぽに。ここで初めて、家族に泣きついてコンビニでビールを買ってきてもらいました（ちなみに食事は昼にまとめて作っておき、食べながらゲームしてます）。ビールという名のエネルギーを注入しながらプレイを続け……。

はっと気がつくと翌日の午前3時でした。TV画面は戦闘中のコマンド入力のところで止まってます。寝落ち！　ついに生まれて初めての寝落ちをやってしまいました!!

■最長プレイ時間：11時間
■総プレイ時間　：15時間

結論 身体は動かさないと錆びる！

3日のノルマを達成した満足感はみじんもなく、翌日に備えて目覚し時計代わりのTVをセットし就寝。何しろかなりの疲れ、そして世間から隔絶された生活を送っていた、という自覚がありましたので……。そして翌朝、たたき起こされたのが青島幸男→又吉イエスという素晴らしいコンボの政見放送です。3日間の疲れが沸騰した瞬間でした。「引きこもりは～気楽な家業ときたもんだ～♪」？　いえいえとんでもない。身体は動かさないと余計疲れるということがよくわかりました。太るし、だいたい3日間ニュースも見ないなんておかしいですよ！　頼まれてもうやらないと思います……。

「ゲーム批評」にひとこと　ライトユーザーを否定せず、このままの路線でがんばって欲しいです。（大阪府　豆）

快適な引きこもり生活のために

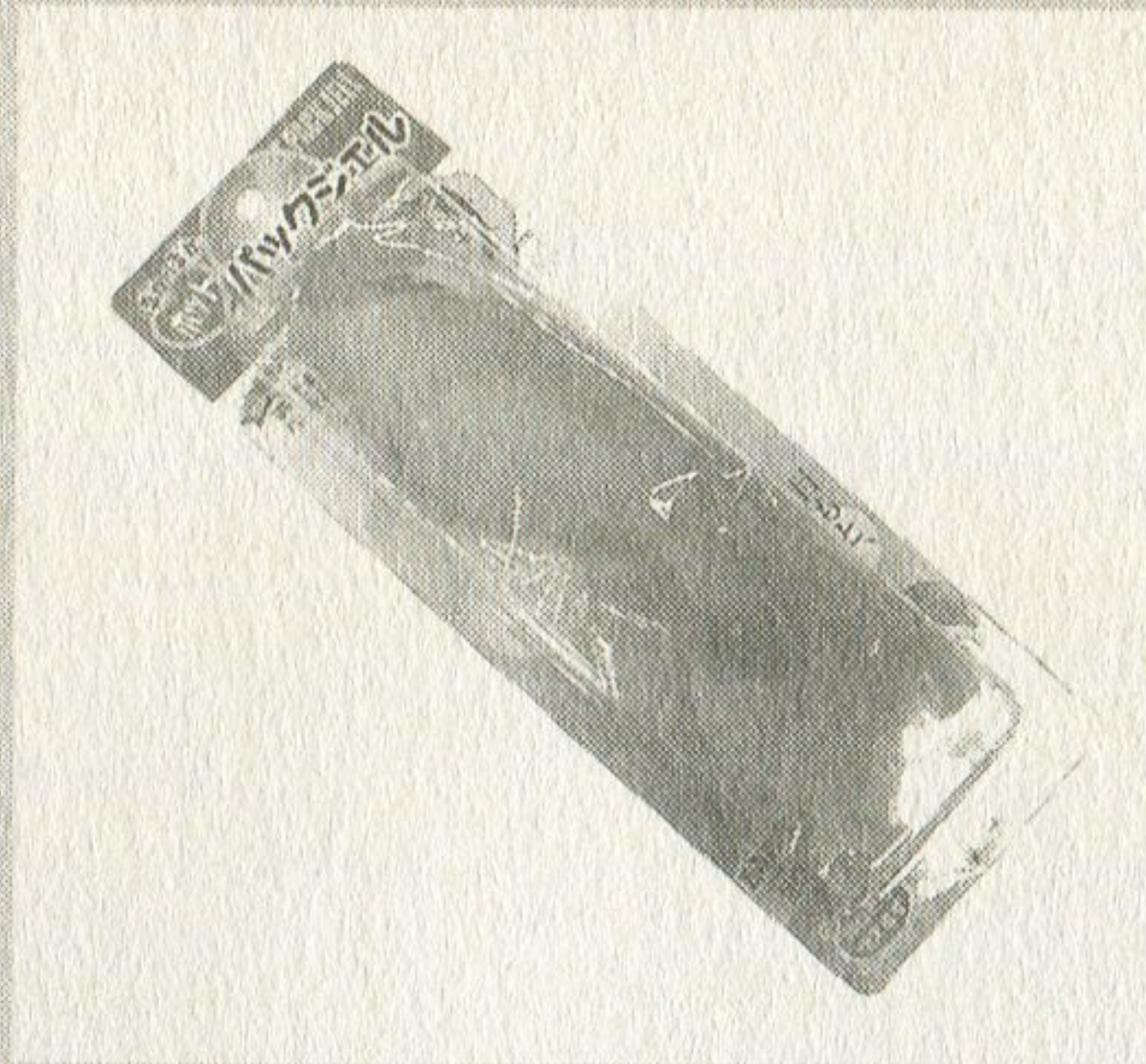
長時間ゲームをプレイし続けていると、何かと体が不調になってくるもの。ここでは、そんな時の助けとなってくれるお役立ちグッズの数々を紹介しよう。……でも、早めに病院へ行くことも考えてね。

text by
編集部

商品番号
①

ほかほかホットパックジェル

「暖める」という逆転の発想

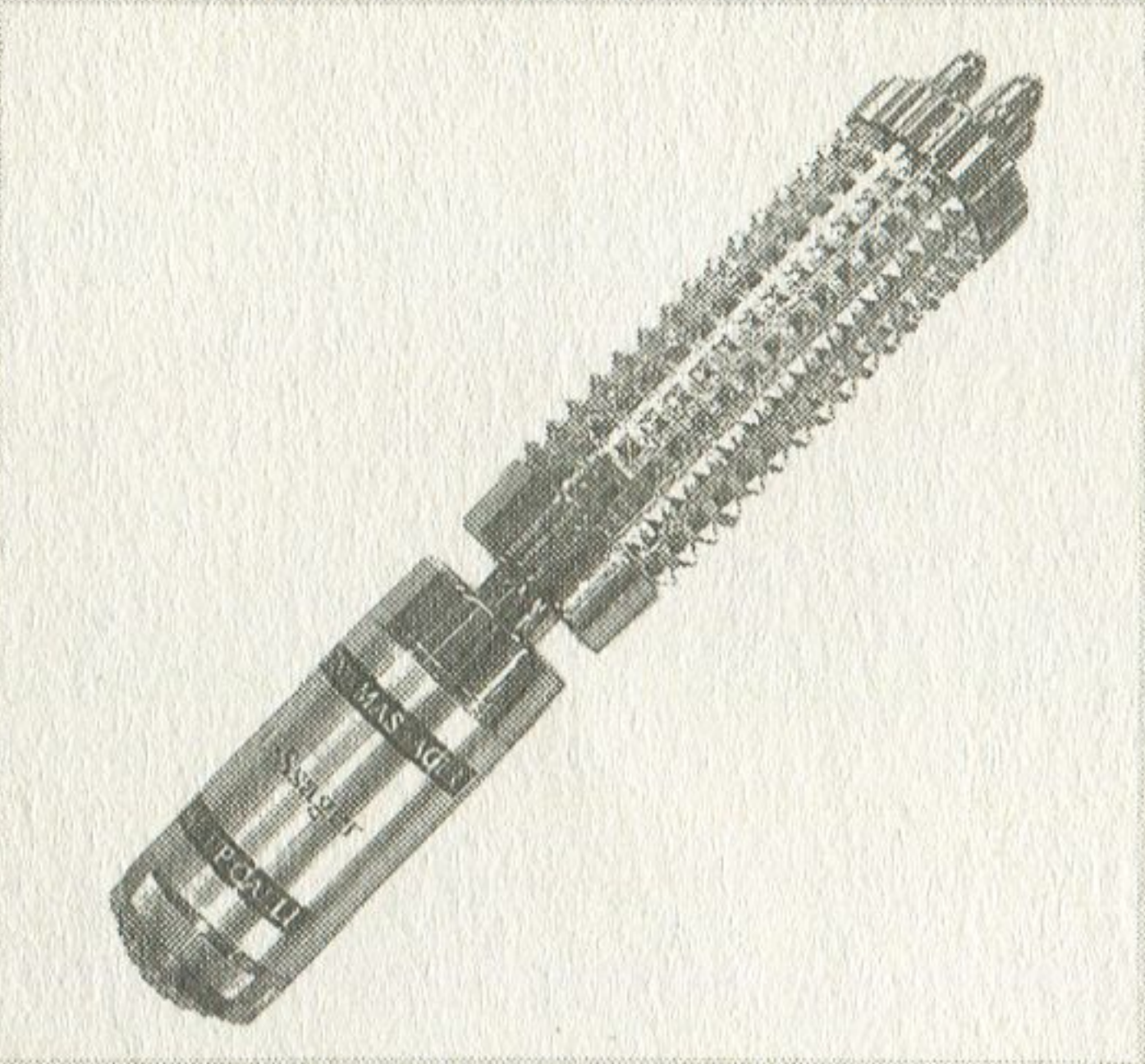
モニタの見すぎで目が疲れたときは、従来「目元ひんやりパック」系の製品を使用するのが普通。しかしこれはまったく正反対の発想で「目を暖める」というものだ。

使い方は、ジェルパックの中にある金属片を、全体が熱くなるまでつまむだけ。化学反応による発熱で、最大20分近く高温状態が維持される。1回使ったあとも、熱湯や電子レンジで加熱することで再利用できるのがお得だ。

実際のところ、疲れ目のときには冷やすのと暖めるのとどちらが最適なのかはわからないが、使ってみるとこれが結構いいあんばい。血行が良くなったのか、目が楽になるのがはっきり実感できる。あまりの心地よさに途中で寝そうになるのが欠点だが。

ただし、パッケージを開けて一番最初に使用する際は、相当の熱量が発生するので要注意。そのまま顔に乗せるとやけどしかねないので、タオルなどで包んで使用するように。

商品番号
②

サーキクボウ (Handle Acc-U-Ssager)

過激なデザインに驚愕

不自然な姿勢で長時間ゲームをプレイしていると、どうしても肩や腰がやられがち。ならばマッサージ機の出番……はいいのだが、いくらなんでもこのデザインはやり過ぎだろう。なんというか、某世紀末救世主に指先ひとつで爆殺されるモヒカンザコAの武器、と言っても通用してしまうくらいの凶悪さ。

とはいえ、外装はほとんどがプラスチックなので意外と軽い。電源を入れると、全体が小刻みに振動する。この状態で体の各部をローラーで刺激するという具合。先端には磁石が仕込まれており、グリグリ押しつけながらマグネットパワーで凝りをほぐす、という使い方もできる。

過激なデザインなだけに、ツボを刺激する効果は結構あるのだが、やはり4000円以上という価格が最大のネック。輸入品だから仕方がないのかもしれないが、これは何とかしてほしかった。

まあ、暴漢を威嚇する護身具としても使えそうなのでOK……かも。

商品番号 ③

せんねん灸　肩こりのまじない

え、まじないなんですか？

頑固な肩や腰の不調には、やはり東洋医学の神秘に頼れ！　というわけでコレ。販売元は信頼のブランド・せんねん灸ということで、安心して使用できる……はずなのだが、さりげなく書かれた「まじない」という4文字がいやが応にも不安をあおる。じゃあ効くかどうかは定かじゃない、要するに気休めってことですか!?　などと不安になってしまうネーミングである。

とはいえ、中身は至って普通のお灸セット。通常タイプに加えソフト、しょうが、みそ、にんにくの4種類が用意されている。肩こりに効くとされているツボ、肩井と曲池の位置も図解されていて、初心者に優しい商品と言えるだろう。

1個あたりのもぐさは数分で燃え尽きる量なので、実際使ってみると「え、もう終わり？」という感があるが、確かに肩が軽くなった……ような気がする。効き目に関しては個人差が大きいので、この辺は微妙なところだろう。

なお、端的に言えば「燃えている物体を素肌に乗せる」という行為には違いないので、火気の取り扱いには十分注意を。皮膚が弱い人などは軽い火傷を負う可能性もあるため、使用前に説明書をよく読んだうえ、異常があった際はすぐ専門の医師に相談すること。

商品番号 ④

SIMPLE1500実用シリーズ Vol.11　家庭でできるツボ指圧

ゲームで疲れたらPSソフトで癒せ

D3パブリッシャーが人知れずリリースし続けている、かなり特殊なPSソフトシリーズの1本。「実用」の名に恥じず、ゲーム的な演出などは一切なし。ただひたすらツボの場所と効能を解説するソフトだ。

データベースとして割り切っているだけあり、具体的な症状から有効なツボを検索したり、逆にツボの名称から解消される症状を探したりすることが可能で、使い勝手は非常に良い。

そして何よりも、ゲーマーにとって一番身近なツールと言っても過言ではないPSのソフトだというのが最も評価できる点だろう。PS2で遊んでいて疲れてきたら、そのままディスクを入れ替えるだけで、すぐにツボ指圧を実践できるのだから。まあ結局モニタを見っ放しなのは変わらないので、根本的な解決にはなっていない気もするが。

なお、この実用シリーズ、現在までで計18本がリリースされている。漢字クイズやタロット占い、料理レシピ、果ては株式投資や運転免許のハウツーものなど、そのバリエーションは多岐にわたっているが、アロマテラピーや家庭の医学など、引きこもり生活に応用可能なタイトルもいくつかあるので、気になる人はラインナップをチェックしてみよう。

「ゲーム批評」にひとこと　背表紙が突然変わったことにはだれもつっこまないんですか？（京都府　一応匿名希望）

第3特集
総論

たまには外へ出ろよ!

ゲーム雑誌としては「細かいことは気にせずにゲームしちゃえ！」とまとめたいところだが、さすがに実験結果を見てしまうとそんな無責任なことは言えないわけで……。とにかく最低限の健康には気をつけよう。

text by 編集部

やっぱり悪影響がないほうがおかしい

引きこもりは体にも心にも悪い。気づいたらそんな当たり前の結果に到達してしまった。

奥山編集長自らが敢行した実験で、たとえ3日間だけでも、ゲームのみの生活を送ると精神的にも肉体的にも変調をきたすという結果を見てしまうと、そう結論づけるしかないのだ。

「自分はひたすらゲームがやりたいのであって、一般的な引きこもりとは違う」と思って安心するのは早計。オンラインゲームは特に顕著だが、ゲームそのものに危険性はなくとも、中毒・依存状態に移行する可能性が大きい趣味であることは斎藤先生へのインタビューで明らかになったとおりである。ゲームがやめられないという状態から引きこもりまでの距離は極めて近い。けじめをつけられずにズルズル遊んでしまうようなタイプの人は特に注意すべきだろう。

また、ゲームプレイを主軸に置いた生活は、肉体面に及ぼす影響も非常に大きい。余暇はほとんどゲームに費やし、スポーツには一切興味がない、という人も多いだろうが、やはりある程度日常的にまとまった量の運動をすることを心がけたい。西崎先生の談話によると、1日20分のウォーキングで最低限の健康は維持できるのだから。

ただ、普段は至って普通の生活を送っていて、たまの夏休みにゲームざんまいの多少羽目を外した暮らしをしたい、というような人の場合は、それほど慎重にならなくてもいいのでは、とも思う。

非日常的な体験を楽しむ、という見地からすれば、海外旅行へ行くのも自室にこもってゲームをするのにも大きな違いはない。まして社会人の場合は1週間休めれば御の字、という極めて限られた時間なのだから、そのままズルズルと生活リズムを崩して社会復帰不可能、という事態に陥る可能性は小さいだろう。

問題は夏休みが1ヵ月以上の長期間にわたる学生だが、この場合はむしろ徹底してゲーム漬けの環境に身を置いてみてはどうか。

昼夜が逆転し、起きている間も外出はコンビニくらい、あとはゲームをしながら何となく暇をつぶす、というパターンが一番多いと推察されるが、この「ながら」という姿勢を捨てて、いっそのこと一切の外出を禁止してひたすらゲームをやり続けるのだ。再び斎藤先生の発言を引くと、要するに〝底つき〟の状態に持っていってしまうのである。

ここまでやってしまえば、たいていの人は1週間ほどでいいかげんゲーム機に触れるのも嫌になってくるだろう。1度はそんな境地を味わってみるのも貴重な体験なのではないか。ただ、その際には食生活にもきちんと気を配り、事前に食料を買い込んでおくなどの準備も忘れずに。体を壊しては何にもならないのだし。

「それでもゲームに飽きない」という重度のジャンキーには……正直なところ適切なアドバイスもない。ただ「たまには外へ出るのも忘れずに！」と言うくらいである。

「ユーゲー」副編集長榎本が集めた、珠玉のゲーム業界内怪談

ゲーム業界でも怪異は起こる

【いや、ゲーム業界だからこそ、怪異が起こるのだ】

ゲーム業界奇譚

ユーゲー編集部：編

四六判 一七六頁 ISBN4-89637-177-1

内容

- 『流行り神』の章
  九字を阻むモノ、喰らうもの達、『流行り神』が呼ぶ……、他
- 『零』の章
  ぶら下がる足、走り回る足音、長い髪、他
- 名もなき業界人達が語る章
  惹かれて来た者、赤い基板、妖怪おとろし、他
- ゲームセンターで起こった怪異の章
  もう一人いる、使わないで、ゲームセンターS、他
- ゲーム雑誌編集者が語る章
  順番、枯れ木、いつも居る女の人、他
- がっぷ獅子丸が語る章
  お化け実験、ベ国の人、事故現場の花、他

ゲーム業界奇譚（ぎょうかいきたん）
ユーゲー編集部編
MICRO MAGAZINE

悪趣味ゲーム紀行でおなじみ
がっぷ獅子丸先生特別寄稿!!

世に怪談本は数あれど、「ゲーム業界」で起こった怪異譚、怪談話を収録した怪談本は本書のみ。

和風ホラーゲーム『零』や今夏発売のPS2用ホラーゲーム『流行り神』制作中に起こった怪異、匿名だからこそ語ることができたゲーム業界内での怪談話を多数収録。最終章ではゲーム業界の風雲児“がっぷ獅子丸”自身がゲーム業界内で見聞きした怪談を語る。

発行 ㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
Tel：03-3206-1641（販売） Fax：03-3551-1208

好評発売中

勝者だけが生き残る！仁義なき美少女ゲームレビュー対決

〜熱き萌え魂の叫びを聞け！〜

美少女ゲーム地獄変

第三回戦 お題

「無機質」

緒方カズキ破竹の連勝！ 王者の三連覇を阻まんと、あの男がついに立ち上がる。伝説のときめき番長（？）MIDIはらふじ、満を持していよいよ出陣。天下分け目の連載第3回!!

王者 翡翠『月姫』

TEXT BY 緒方カズキ

ジAVG
メTYPE-MOON
機Win
¥2,625円（5%税込）
発00年12月30日

テーマが「無機質」系と聞いて、『月姫』の翡翠を挙げさせていただきました。同人ゲームなのでイレギュラー気味ではありますが、ここ数年では最もメジャーな美少女ゲームだろうしこの連載を読んでいる人なら知ってる……よね？

まあ、コミケで翡翠の等身大バスタオルがでると聞いて並んで買えなくて血の涙を流していたらTYPE-MOON様が通販してくれて速攻で購入して今もたまに愛用（？）している私にとっては編集さんのブレーキも効かないので、その辺りは大目に見てくだされ。

訳あって実家を離れていた主人公・遠野志貴が、7年ぶりに戻るところから始まる『月姫』の物語。吸血鬼がモチーフとなるシナリオ、アルクェイド・シエルルートをクリアしたのちにプレイできるのが、遠野家の呪われた血にまつわる秋葉・翡翠（琥珀）ルート。派手な戦闘シーンが多い前者に比べ、逃れられない悲劇がじわじわと襲ってくるこのルート。中心は主人公の妹である秋葉なのですが、翡翠と琥珀、対照的な双子姉妹のメイドが物語に彩りを与えております。

この姉妹の妹である翡翠が主人公が帰ってきたときから専属のメイドとなるわけですが、メイドと

挑戦者 須磨寺雪緒『天使のいない12月』

TEXT BY MIDIはらふじ

ジ恋愛AVG
メLeaf
機Win
¥9,240円（5%税込）
発03年9月26日

今回のテーマは無機質！ なかなか難解なテーマでございます。僕が考える〝無機質な女の子〟の定義は、笑わない、怒らない、泣かない、いわゆる感情の動きが極端に小さい子。シナリオ的には、いかにしてその子がプレイヤーや周囲に対して心開いてゆくかという過程が描かれているものが多いと思われます。あれ？ 違う？

ま、そんな一抹のひとりよがり感を含みつつ、『天使のいない12月』の須磨寺雪緒です。ゲームの主人公は、何事にもいいかげんで投げやりな毎日を送っているダメダメな高校生。そんな彼が、女の子たちとの出会いや触れ合いを経て生きる糧や意味を見いだしてゆくのです。で、須磨寺雪緒の場合は、主人公との触れあいに選ばれたテーマが〝生と死〟。重いです。出会いからすごいですよ。廊下の曲がり角でドン！ とぶつかって「いたた……、ごめんなさい」なんてかわいらしいものじゃないんですよ。校舎の屋上で欄干の外に立ち、今まさに飛び降りようとしてるんですから。飛び降りようとする子にドン！ ってぶつかったら「ごめんなさい」じゃ済みません。マッポにお縄でピーポーピーポーってしょっぴかれますから。

勝ったのはどっちだ!? 決めるのは貴兄のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで「楽しそうだな」と思ったほうに投票してくれ!

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム（http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm）でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受け付けております。

いう単語から想像される楽しいシチュなんぞ、みじんも予感させない冷たい態度。主人公にしても、7年間実家を離れ遠野家のしきたりをすべて妹の秋葉に押し付けてしまったという負い目があり、それもやむをえないかなと考えるのですが、実はその裏には呪われた遠野家の血という別の理由が……。

そういった謎が解け、結ばれる翡翠ルート。二人の仲が近づくにつれ無機質っぽい態度もなくなり表情にも変化が……というのはこういうキャラのお約束だと思うのですが、実はこの翡翠、仲良くなってもあまり表情を変えません。ただ、よく見てみると眉が微妙に動いていたり、目がちょっとだけ大きくなってたりする。EDまでいったとき、それが過去のトラウマから感情表現を一切しないようにしてきた彼女の精一杯の表現だとわかる。それを知ったあと、もう一度プレイし直すと無機質な表情に隠された彼女の本心が見えてくる気がするのです。

なんでも、原画担当お気に入りのキャラらしいのですが、その執念によって描かれた微妙な表情の違いに魅入られると、テキストを読んでいて表情の変化がないシーンでも、ちょっと変化しているのかな？　と妄想させてしまう。実に不思議な魅力があります。

そしてこんなキャラだからこそ、等身大のバスタオルというのは破壊力が増すのであります。万歳。

- **1ドットの表情変化を見逃すな**
- **見えない表情は妄想で具現化**
- **バスタオルは素晴らしい**

イベントシーンも動きが少ない翡翠。そこから隠された心理を妄想しまくるのが翡翠マニアの心意気

もう、物語冒頭からドキドキですよ。

出会ったのちも、あくまで淡々とマイペースに、自分の世界観に主人公を巻き込んでゆく雪緒。彼女自身の語り口が無機質だし、生と死という凄烈なテーマを扱ってるものだから、物語自体もクールに進んでゆく。正直、雪緒自身からかわいらしさというものは感じられないんだけど、常に儚さとか脆さとかが付きまとっているからどうしてもほおっておけなくなっちゃうんですよね。この辺はキャラの魅力というより、設定が持っている魅力なのかも。

あと、プレイしていて面白いなぁと思ったのは、生きる意味を見いだせなかったダメ主人公が、常に死と向かい合ってる雪緒とかかわることで、生き死にについて考えるようになること。雪緒は何も変わらないのに、かかわるこっちがいろいろと考えさせられるんですね。プレイヤーの行動で雪緒に変化を与えるのではなく、雪緒の言動で主人公（ひいてはプレイヤー）に変化を与えてゆくという過程は、プレイしてて「なるほど、こういう手法もあるのか」と素直に感心しましたですよハイ。

クールでロリで毒舌な女子もいいけれど、そこに明確なテーマ性が＋αされた雪緒は、まさに進化した無機質系とも呼べる存在。日頃から能天気な僕をも巻き込んだその設定力と物語の深みは、ただものじゃありませんぜ旦那様ッ！

- **無機質は巻き込み型が主流**
- **はかなさ、もろさが萌えポイント**
- **でも、死んじゃいかんヨ**

心が壊れていたはずの雪緒が、子犬を抱き上げて涙を流す。「来た来た、やっと来たッ！」って感じ

終わりなのに終わっていない不思議さも、
また「プロジェクト」である

Produced by 米光一成

ゲーム制作

プロジェクトX

PROJECT X

~インディーズゲームへの挑戦者~

最終話
そして伝説へ

本当に次号の付録で付くのか!? 見切り発車で終わりを宣言しつつインディーズゲームの世界へいっそ飛び込んでみるとかどうよ!!

最終回についてはいろんな妄想してたけど

やたーやった!!! 昨日は、インディーズゲーム『魔法少女モモルちゃんと顔狩り日記』完成記念パーティーだったんだよ！

最後は、そんな感じの書き出しになる予定だったのだ。

さて。

とうとう最終回の原稿である。インディーズでゲームを作る様子を、リアルタイムに描いていく企画。これが12話目なので、ちょうど2年も続いたことになる。

いや、1年で終わるはずだったのに！

もうさんざん書いたので、なぜダラダラになったのかとか、そういうのは今回は書くまい。言い訳になる。胃が痛くなる。現実逃避で、ファミコンミニとか取り出して遊びたくなる。そうやって日が暮れて、今日も昼に目覚めて、パン食べて、ゲーム遊んだだけで一日が終わるんだなぁ、と呆然としながら近所の中華屋でふわふわ卵の広東風炒めを一気食いなどということになってしまう。なりかねない。得てして、そうなる。

だから、言い訳になりそうな展開はさけよう。ふわふわ卵の広東風炒めのヤケ食いもやめよう。

まずは、前号のケリをつけておくのが良いだろう。

担当の遠藤さんと打ち合わせ中にさっそうと登場した奥山編集長、スレンダーなボディにミニスカートにリボンとステッキという出で立ち（注：米光ビジョン）のまま、くるっと一回転して、われわれ二人をつぶらな瞳でキッとにらみつけて、

奥：お馬鹿さんね。ゲームのアイデアじゃないわ。それは、××××（まだ明かせません。次号までお待ちください。編集部より）

と伏字で話した内容である。

それはッ！

次号「ゲーム批評」創刊10周年記念号に、CD－ROMが特別付録として付くので、そこに現在制作中の『魔法少女モモルちゃんと顔狩り日記』を収録してやるから、それに間に合うようにありがたく完成させやがれ、このチンカス野郎！

という内容をもっと上品な言い回しで発言されたのだった。

いやぁ（遠い目）。まだ完成しておりません。まだ作っておりません。創刊10周年記念号という晴れ舞台ともいえる、そのCD－ROMのプレスマシンがガシャコンガシャコンいいだす前に完成するといいなぁ、と日々ふわふわ卵の広東風炒め食べながら祈っています……祈るだけじゃダメだ！ とか思いながら。

そういえば先日、デザイナーのKくんに会った。以前の会社の仲

間で集まって呑んだのだ。
　Kくんは、この『魔法少女モモルちゃんと顔狩り日記』プロジェクトに参加し、途中でいっさい連絡がつかなくなり、デザイナー失踪！　という事態になって、てんやわんやの大騒ぎを巻き起こした回の主人公である。
　呑み会の時は、ワイワイとにぎやかに話したけど、席もちょいと離れていたこともあって、そのことについては触れなかったのだが、帰り道、つつつーと後ろからやってきて、
「いや、例のプロジェクトの途中で連絡つかなくなっちゃって、すんませんでした。××××とか××××で、いろいろあって。すんませんでした」
　と語った。理由はプライベートなことなので伏字にした。
「いやいや、原稿としては、失踪！　なんておいしいネタになったので良かったよ」
　わはは、と笑った。
　大人になったなぁ、オレ……。
　帰って、この連載を読みなおしてみよう、その時はそう考えたけど、そんなことはしなかった。というか、泥酔していたので帰ったら寝てしまった。
　その後も読みなおしていない。でも、憶えているのは、連載の最初のほうで、これからの予定を書いたということ。そうだ、そうだ。その中で、最終回は、ゲームが完成して、みんなで打ち上げパーティーをしているという予定を書いたのだった。

さぁ、グダグダだけどフィナーレだ

　現状を報告しておこう。
　ひとまず、なんとなく一通り動くものはできている。でも、まだおもしろくない。抜けも多々ある。絵も全部は揃っていないので、ガツンと描いてねとお願いしている。曲も入っていないので、数曲だけどメールで依頼した。あ、でも返事もらってないや。この原稿を書き終えたら、またメールしよう。
　そんなところだ。
　不安でいっぱいだ。
　次号の付録CD—ROMに収録されていれば、完成したんだなぁ、と思ってやってほしい。それぐらいの、なんというか、優しさというか、ね。弱ってるふわふわ小動物には、こう、なんだか、いたわりってものが必要なのだから。
　収録されてない、という事態については想像したくない。想像してしまいそうになるが、引っ込める。収録されるようにがんばります、などと空元気いっぱいに起立の姿勢で答えるようにしよう。
　そういえば「ゲーム批評」で以前、某ゲーム会社のビッグプロジェクトの開発現場をリポートするという連載があったような気がする。小野元編集長が、ゲーム会社に潜入して、開発の様子を毎号リアルタイムに描こうとしていた。連載が始まったとき、おお、面白くなるといいなぁ、と思ったのだけど、数回掲載された後に消えてしまった。あのプロジェクトも、その後どうなったんだろうなぁ。話を聞かない。なんだかダークな気持ちになることを思い出しちゃったなぁ。
　みんなニコニコ笑顔の打ち上げパーティーの様子を予定していた最終回、こんなにたそがれた原稿になってしまいました。
　さぁ、気を取り直して（取り直すふりをして）、次号、付録CD—ROMでお会いしましょう！
　では、さようなら！

Comming Soon!!

大好評連載！

悪趣味ゲーム紀行

第五十四便

がっぷ獅子丸

ここ数年E3会場がLAのダウンタウンにあるコンベンションセンターに定着しています。東京ゲームショーと比べ皆様の真剣具合が違いますのでセールスに命を燃やしているんですけど折角の海外出張、空いた時間に観光気分でも味わいたい処。しかしこの辺では精々隣でNBAでも見る位しかないんですが、極ごく一部の駄目ゲームメーカー社員の**隠れ御土産スポット**があります。リトルトーキョーのお土産屋は主な物産が、エロDVD屋なンですけど、ミヤコインとかオークラとか、あの辺のホテルに泊まるエロ小僧向けに『E3ご一行様歓迎』と張り紙がありご丁寧に、税関検査対策で無修正エロDVDの外側を正体不明のタイトル（例：『THE CLARK family EXPERIENCE』）の音楽CDに偽装してくれる店頭サービスで、懐かしのトレイシー・ローズやジンジャー・リンを血眼で探すB社やS社のエロ社員が毎年目撃されているのを尻目にカミカゼという古本屋で『ゴッドサイダー』全巻セットが5ドルで売っていて10分近く悩んだ挙句、こんなトコまできてE3出張の土産が**本当にソレでいいのか**と結局ソコの中古ゲームコーナーに売っていたので13ドルで購入したのが今回紹介する『**白いリングへ　Twinkle Little Star**』でした。このソフトが東京⇔カリフォルニア往復10000マイルの海を渡るなど、最初に中古屋に持ってった小僧も想像もつかないでしょうが、本タイトルの発売年度が95年というハード端境期の影響か、パッケージが科学要塞研究所から発進するビューナスAの様なポリゴンガールだった処に**ヤっちゃったゲーム特有の匂い**がしたので遊んでみたら見事的中でした。このゲームはプレイヤーが女子プロレスラーとなり、女子プロレスの星を掴むのを目的とした格闘少女育成シミュレーションです。LLPW、FMWなどプロレス4団体が開発に協力し、実在選手がバリバリ登場するという結構口当たりの良い盛り付けでストーリーは199X年、空前の多団体時代に突入した激動の女子プロレス界において最強レスラー神取忍が、所属団体LLPWからの脱退を表明。彼女の団体離脱の真の理由は、強敵が周囲にいないことに対する苛立ちで彼女は、自分を燃えさせてくれる、新たな強敵を求めていたのでした。そんななか「**決めた。私の生きる道はこれしかない……**」と主人公がLLPWに入門する処から始まります。最初に名前や血液型、星座の入力の他に、小学1年から中3迄9年分のクラブ活動暦を入力します。小学校一年生からボディビル探求会やんのかとか帰宅部は意味があるのか等、小さい疑問は置いといて運動系文科系豊富なメニュ

『白いリングへ Twinkle Little Star』

ジSLG
メポニーキャニオン
機SFC
¥10,479円（5％税込）
発95年10月27日

ーから選択し基本パラメータを決定されるのですが、一先ず山羊座AB型の獅子丸子は、柔軟性と基礎体力を重視し小学6年間を**ヨガ研究会**、中学を**ワンゲル部**で過ごしました。今にして思えば序盤の苦労はここでの選択ミスの所為かも知れません……。入門すると、基本的にやることは、先輩選手のアドバイスを聞き、トレーニングのメニューを組んでパラメータを上げて行くンですが、練習に付き合う先輩選手を選ぶことによってステータスや習得する技が変わります。先輩はLLPWの実在の選手で、紅夜叉選手って結構良いヒトだなとか、感慨深い物がありますが、キャラの造形が微妙〜な**萌え2Dキャラ**で、言いたい事あるヒトも一杯いるンでしょうけど**二上選手以外**は似せようという努力もしない美化っぷり。**あのパッケージ**よりは寧ろこちらの絵面を前面に持って行くべきじゃないかと。同期生5人をライバルとしてデビュー目指していきますが、3日目にしてもう一人脱走。「お前には負けへんで」とか言いながらも、夜逃げやら離脱やらで1年後には2人しか残りませんでした。斯様に下積みが厳しいというコトですがプレイヤー自身も、**「俺だって出来る事なら脱走したいわ!」**と思える程にきっついゲームシステムですわコレ。同期はガンガンデビューしちゃうのに練習してもパラメータが上がらずストレスと疲労まみれの毎日。それでも1年くらい我慢すると自分もデビューできるンですが、肝心の試合がプロレスゲームにあって禁断の一切のコマンドを受け付けない完全オートバトル。この間スキップも出来ないので只管画面を見続けるのみ。

序盤はもう**僕は負ける為に生まれた訳なのか**と、一方的なリンチショーになり技も少ないので、この辺でゲームやめたヒトも少なく無いだろうなと思いますが、この水中クンバカの様な荒行を超えると漸く勝てるようになり話が進行しますので、元を取ろうと思うならそうですねー少なくとも**始めて3時間半位**は兎に角我慢です。但し何故か**試合時間5分の試合をリアルタイムで10分かけてやる**ので、実力が拮抗したタッグ戦ともなると、牛丼食いに行ける位放置してもOKです。此処から急展開でライバルの挫折や他団体との交流、何故か藤原組長や涙のカリスマ大仁田先生も登場し、**大体7時間を経て**ゲームがようやっと面白くなりました! 謎の墓場に行くとココで漸く神取登場! 萌えキャラ化された実在女子プロ選手のなかにあって一人、**『よろしくメカドック』**の那智さんのような男前の風体で**「一年後、私と戦う選手をここで発表する。それは、ここにいる選手全てに権利がある」**と、世紀末覇王のようなコメントを吐き、工藤めぐみやイーグル沢井とのバトルが展開! 最後は全ての選手からの熱い思いを受け、55000人の観衆のなか東京ドームで神取忍とのシングルマッチ。流石最強神取先生、**全然相手になりませんでした**。これで獅子丸子は12時間費やしてどんな星を掴んだのでしょう?

イーグル沢井だ。
教えることはない。

誰も彼もがベビーフェイス系と言わんばかりの美化っぷりで、別の意味での脳内補完が要求されます

政治は苦手なので分からないと公言しちゃうMr.女子プロレス神取忍の選挙戦は漢(おとこ)の一言でした……

絵●安本豪"ieye"

ゲー批的

E3 2004 BEST OF THE SHOW

〜本当にすげぇ5タイトル〜

本号の特集でも扱っている「Nintendo DS（仮称）」に加え「プレイステーション・ポータブル」、謎のネットワークハード「ファントム」と、何かとハードに話題が集中したE3。そんな状況にも動じず性懲りもなく見つけてきました！　ゲー批読者待望の最強の洋ゲーを今年は増ページでお届けします!!!!

文／中村彰憲、ゲーム批評編集部
翻訳／中村彰憲

最強洋ゲーファイル No.5

FABLE

ジ アクションRPG
メ マイクロソフト
機 XBOX
発 日本発売予定　9月

一昨年は『PROJECT EGO』として、そして昨年は正式名『FABLE』として紹介を行ってきた本作。この作品は本当にリリースされるのか？　という不安を抱きつつも、あえて今年もランキングに入れさせていただいた。E3でのプレゼン内容としては、一昨年は小部屋の中でのムービー上映、昨年はマイクロソフトブース内でのピーター・モレニュー氏（以下ピーター）自らによる実機プレイのデモ、と確実に進化を遂げていた。そして今年は筆者の目の前で実機でのデモプレイをしてくれたのだ。ここまでくると作品のリリースが今までにないリアルさを帯びてくる。神様視点のシミュレーションゲーム（以下、GODシム）の祖であるピーターがプロデューサーを務める本作は、やはり自由度が肝。RPGというジャンルながらも、本作品には決められたキャラクターの設定値（ステータス）は存在しない。主人公はさまざまなスキルを使っていくことにより、徐々に独自の能力を備えていくようになる。少年時代からゲームをプレイすることで、人格形成も含め、オリジナルのキャラクターを育成していくことになる。

このような成長過程をより際立たせているのが、キャラクター評判システムだ。本作では、自らの能力と同様に、行うアクションによって、善と悪を選択できるようになっている。つまりノンプレイヤーキャラクター（NPC）である村民や旅人の、キャラクターに対する評価を操ることができる、ということだ。今回のデモでは主人公は、村を全滅させたという悪名高い存在となっていた。新しい村に近づいてく途中だったが、それに気がついた村民はさまざまな反応を見せた。

善悪の区別のない幼少期。この頃の体験により、今後の主人公の生き様が決定するのか？

悪の属性になった主人公。他にも悪は悪の、善は善の性格が多数にわたり表現されている

男たちは、武器をもって立ち向かっていき、女性や子どもは叫びながら、自分たちの家に逃げ込んでいったのだ。これを見る限り、NPC用のAIもかなり緻密に作りこまれていると感じられた。一昨年や昨年にピーターが述べていた、「ビジョンがかなり忠実に作りこまれているようで感動している。それに加え驚いたのが、屋外に出るたびにハエがキャラクターの周りにたかってくることだ。どうやら悪キャラは不潔らしく、体臭もひどくなってくる」といった細部にわたるシステムの形成がうまくいっているということだろう。常に「生きる世界」を支配することの楽しさを提供してきたピーターの作品。今回も同様の楽しさを、緻密な3D空間で創り上げた臨場感とともに提供してくれることだろう。

最後に発売時期について触れると、XBOXスタッフは開発到達度が90%だと述べていた。発売はなんと本年の9月だという。今まで、「完璧なものができるまで出荷をしない」と言い続けてきたピーターだけに、その完成版を手にするのが非常に楽しみだ。

最強洋ゲーファイル No.4

GoldenEye: Rogue Agent

ジFPS
メEA
機PS2、XBOX、GC
発日本発売予定　未定

次に紹介するのは今年のE3でのプレゼンも非常に強力だったEAの作品『GoldenEye: Rogue Agent』（以下『Golden』）。こちらは日本でも人気のある007ライセンスゲームの最新作。ただし『Golden』に関して言えば、ひとひねり加えられている。プレイヤーはジェームス・ボンドとしてプレイするのではなく、敵役をプレイする。敵側をプレイ、というとスターウォーズの『TIEファイター』やガンダムの『ジオン戦記』など、多くのライセンスゲームで試みられてきた手法である。

主人公はジェームス・ボンドも所属しているMI6に在籍していたが、あまりに残虐で無謀な行動をとり続けた末に解雇されてしまう。しかし、全身金箔塗りで横たわっている美女の死体が強烈な印象を与えた映画「007／ゴールドフィンガー」に登場した悪の総裁オーリック・ゴールドフィンガーに拾われ、用心棒として、敵対する悪の一派と戦っていきながら組織をのし上がっていくことになる。ゴールドフィンガーに敵対する一派を率いるのは、映画「007／ドクター・ノオ」に登場した悪役ドクター・ノオだ。ドクター・ノオとの戦いで主人公は片目を失い、ハイテク装置を凝集した金色の義眼を取り付けられることになる。これがこのゲームのタイトル「GoldenEye」の由来だ。つまり、映画「ゴールデンアイ」で登場した、軍事衛星の巨大秘密兵器のことを指しているわけではない。

映画「007」ではおなじみの悪役との熾烈な戦い！ノスタルジーがいっぱいだ！

本作では、007ワールドにおけるさまざまな悪の機軸がゲーム世界に盛り込まれているため、プレイヤーは、過去007が戦ってきた個性的な悪役と相まみえることになる。オッドジョッブ（映画「007／ゴールドフィンガー」の日本のおっさんタイプの殺し屋）、スカラマンガ（映画「007／黄金銃を持つ男」に登場）、ゼニア・オナトップ（映画「007／ゴールデンアイ」のちょっとMっぽいヤヌスの幹部）、プッシー・ガロア（映画「007／ゴールドフィンガー」に登場した敵側のボンドガール）などが『Golden』に登場予定だ。また、ゲームの舞台となるスイスの山々や、香港の摩天楼、米フォート・ノックスなど、007映画シリーズで登場した舞台がそのまま採用されている。

確かにコアな007ファンを狙った作品であるため、日本での敷居は高い。ただ、007映画シリーズの悪役たちが、ゲームにおいて時には仲間、時には敵としてさまざまな役割で登場するのは嬉しい。これらの敵はもともと非常に個性的なキャラなので、007を見たことがない人にとっても楽しむことができるはずだ。また、ピアース・ブロスナンの007しか知らない最近の若い人たちにとっても、歴代ボンドが苦戦してきた悪役に遭遇することで、007の世界観をより深く感じることができるようになるだろう。ゲームそのものはミッションクリア型のFPSだが、そのほかにも画面分割によるマルチプレイヤーモードやオンライン対戦にも対応予定。

最強洋ゲーファイル No.3

LOTRS: The BATTLE FOR The Middle Earth

ジ RTS
メ EA
機 PC
発 日本発売予定　未定

コンシューマで発売された前2作では、映画とほぼ同時に発売をすることで、観客に映画の追体験をさせることが目標だった。それ故にジャンルとしてはアクションRPGという手法を選んだと思われるが、今作『LOTRS:The BATTLE FOR The Middle Earth』（以下『BATTLE』）は、中つ国での壮大な戦争をリアルタイム戦略ストラテジー（RTS）という形で再現した野心作となっている。『BATTLE』は『ウォークラフト』シリーズと並び、RTSの古典と言われる『コマンド&コンカー』の開発陣が作品を手がけているだけに期待が持てる。今回も、今まで同様に映画で使用された素材を活用しているのは、画面を見ても明らかだ。素材が素材だけに、ファンタジー系RTSの中でも、最も緻密に、かつリアルに作られていると言える。

それに加えAIも注目される。画面内に存在する一人ひとりが独自のAIを持っており、それぞれの種族により行動パターンや思考パターンに違いがあるのだ。『BATTLE』での勢力の分類は、人間とエルフの、いわゆる善の軍隊であるローハン、ゴンドール。指輪の奪取を企む冥王側のモルドール、アイゼンガルドとなっている。ただし、冥王側をプレイする際は注意が必要だ。AIの働きで、種族としての戦闘好きな性格が反映されているために勝手に味方同士で争いを始めてしまうこともあるからだ。

今回プレイされたデモシーンでは、エントとオークの戦闘シーンがあったが、オークが火矢を使うことで、エントを炎で撃退する、といったことをやっていた。そのほかのシーンでは、モルドールのオークの軍隊を用い、ゴンドール軍を攻撃させる、というifの世界も描かれていた。リソースの収集も武器、兵器を生産するまでのプロセスが非常に細かく、かつクリエイティブに描かれている。ゾウをほうふつとさせるオリファントの訓練の訓練シーンなど、各リソース生産拠点を見ているだけでも面白い。

3作品すべての素材を活用できることから、ゴンドールでの最後の大戦に「旅の仲間」で、その猛威を発揮したバルログを召喚し、軍隊を一掃することもできるようになっている。物理空間もしっかり作りこまれる予定で、たとえば、バルログが兵士たちに向かって炎を吹けば、その火によってやられてしまうだけでなく、火炎風により吹き飛ばされてしまうこともあ

映画「ロード オブ ザ リング」で満喫した、ド派手な戦いを自分の掌中に

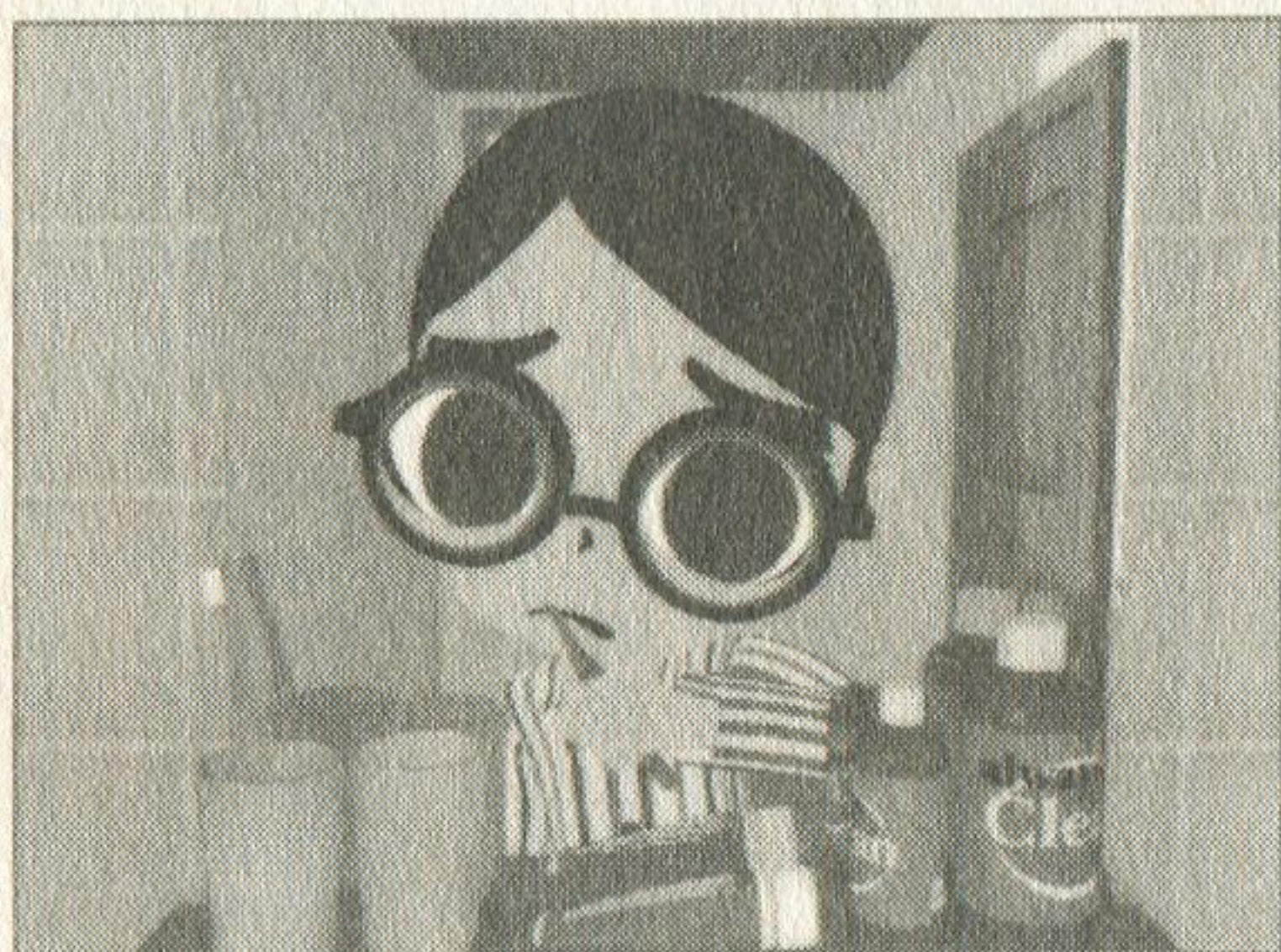
る。もちろん森林を焼き払うことも可能だ。いずれにしても、ほぼすべての戦いを自分の好きなように操作できるので、映画ではありえなかった戦闘シーンを再現できることは魅力のひとつだろう。まさに、中つ国をわが掌中にといったところだろうか。これからこのゲームがどこまで作りこまれるか、非常に楽しみだ。

最強洋?ゲーファイル No.2

ALTER LIFE

ジMMORPG
メNCソフト
機PC
発日本発売予定　未定

「洋」ではないが、それぐらいNCソフトが放つ新型MMORPGはインパクトが強かったので紹介させていただく。ド派手に展開されていた、『CITY OF VILLIANS』や、MMORPGの祖、リチャードギャリオットがエクゼクティブプロデューサーを務める『Tabula Rasa』など超大作の裏に映像出展されていた。

タイトルは『ALTER LIFE』(以下『ALTER』)。このゲームは某アジア圏に所在するハイスクールの中でティーネイジャーになりながら最終的にはスターになること目指すMMORPGだ。MMORPGなのでゲームの目的を果すというよりは、コミュニティの中で楽しく過ごすことが重要。問題は、何をテーマして"生きる"かなのだが、ファンタジー系、武侠系など、戦闘があって普通という枠をはみだし、平凡なアジア先進国圏の"普通の高校"を本作の舞台とした点だ。この平凡であるはずの世界観を非凡に転化しているのが、『ALTER』で採用されたキャラクターとトゥーンレンダリングの技術だ。

アニメ調の世界でもうひとりに自分をつくる！
ポップでライトな先進アジアの日常ライフ

「キャラクターは日本、韓国での綿密なフォーカスグループと、たくさんのキャラクタータイプを集めた図表を街頭にただずむ多くの女の子に見せながら、決定しました」とは、ゲームデザイナーのキム・ジホ氏。「女性に遊ばれるMMORPG」を念頭に常に女性の感覚をゲームデザインの中に取り入れてきたのだ。

だが、スクリーンショットからもうかがえるように、キャラクターのモチーフはShagスタイルから始まる。このスタイルは最近映画や広告などでよく見られるスタイルで、日本の某大手メーカーによる古典的RPGや、アメリカの某アニメもスタイルもこれを導入している。だが、そこでNCソフトのゲームデザイナーは「もしこのモチーフを現代という設定の中でたくさんの人と共有できればどれだけ楽しいだろうか?」と発想したのだ。MMOPRGが活況をていしており、かつ、新しいビジュアルにも触れる事の機会が多い韓国のゲームデザイナーにしか思い浮かばない発想だろう。いままでのNCソフトの作品群も、技術的には日本でも十分通用すると考えられるものだった。だが、Shagスタイルをインスピレーションの起点として、『ALTER』を構想した韓国クリエイターと、そのような発想が現時点でも浮かんでこなかった他国のゲームデザイナー。ここでの違いは大きい。これは、韓国で育まれた、環境の違いによる新たな感性が日本を含む他国では到底考えられない発想で、新しいタイプのゲームデザインを創り上げている、ということを意味する。

ただひとつの救いは、このゲームがまだビデオプレゼンテーションのみということだ。韓国のクローズドβが今年末と言われる本作品だが、技術、感性ともども日本のクリエイターと同等、ある意味ではそれ以上となった韓国クリエイターの今後が期待される。

●E3 2004 遅報リポート!!●

E3 2004 BEST OF THE SHOW スペシャルインタビュー

今年も見つけてきました！　渋めでいぶし銀の一本。SFテーブルトークRPG「WAR HAMMER 40,000」を題材としたRTS『DAWN OF WAR』が、圧倒的な存在感をもって出展。多くの観客にもまれながらの直撃インタビューです！　これがカナダゲーム開発の最前線だ!!

文／中村彰憲、ゲーム批評編集部
翻訳／中村彰憲

最強洋ゲーファイル No.1

DAWN OF WAR

ジ RTS
メ 未定
機 PC
発 日本発売予定　未定

AD4万年の銀河系を舞台に、人類を含めた4種族でバトルを繰り広げる。これが1987年に、テーブルトークRPG出版企業の老舗といわれる英国のGAMES WORKSHIPより発売され、いまだに強い人気とファンを持つ「WAR HAMMER 40,000」だ。人類を含めた複数の種族と戦うという点、選択できるエイリアンがヒューマノイド、サイキックタイプ、およびモンスタータイプがいる点などを見る限り、このゲームが『スタークラフト』などSF系RTSの原点と言っても言い過ぎではない。『DAWN OF WAR』(以下『DAWN』)は、テーブルトークで親しまれてきた世界観をRTSにするという野心作だ。開発を担当しているのが、宇宙の大船団でリアルタイムバトルを可能にした『ホームワールド』や、動物をDNAレベルで融合させ、それら奇妙なクリーチャー同士を戦闘させるという設定が非常にユニークな『Impossible Creatures』などを開発してきたRelic Entertainment。一般にライセンスモノはゲーム性がしょぼくなるという傾向があるが、『DAWN』では優れた開発チームがカルト的な人気を誇るライセンスを最大限に生かすという最高のコラボレーションになっている。

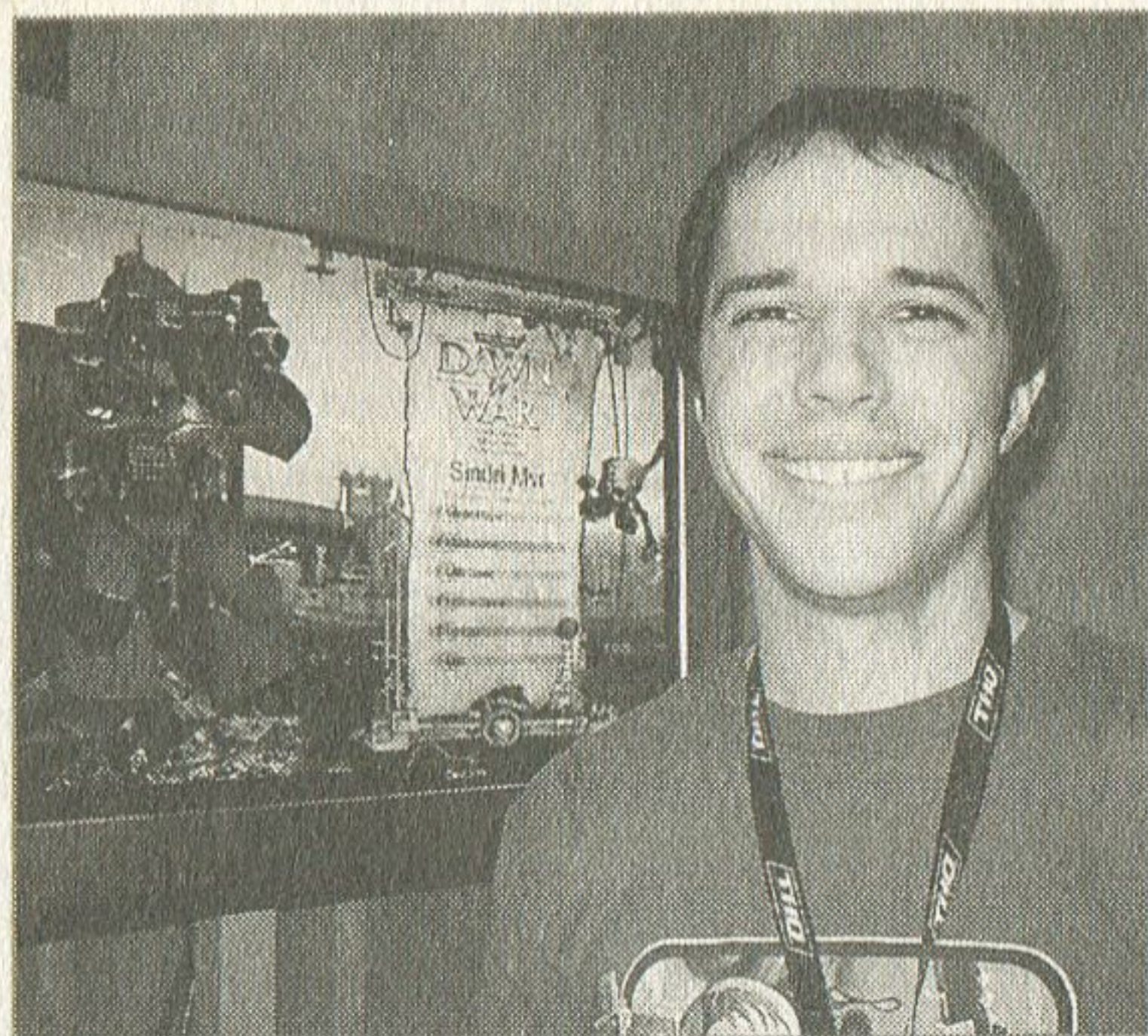
デモで見られる『DAWN』の面白さは驚異的で、なんと向かいのブリザード社の開発チームが、『DAWN』のデモを見ながら、質問を投げかけるといった場面も見られた。このような中、ゲー批特派員も同作品のアートディレクターであるアンディー・ラング氏をつかまえ、このクレイジーなゲームについて突撃インタビューを敢行した!!

「ブラッドサースター vs.GOD HAMMER」大映特撮モノ好きにはたまらない雰囲気だ！

編集部（以下編）：このゲーム、とにかく最高ですね。

アンディー・ラング氏（以下A）：ありがとう。このゲームは4つの種族の戦いなんだ。まず、スーパーヒューマンであるスペースマリーン、エルダー（ELDER）、オーク（ORKS）、そしてその3種族の共通の敵が、カオス（CHAOS）なのさ。カオスは魔界から世界を侵略しようとたくらむ勢力なんだ。

編：その4つの種族を使って、基本的にどのような形で戦いを進めるのですか？

A：ここにオークとカオスの戦闘

『DAWN OF WAR』のインタビューに軽快に答えてくれたRelic Entertainmentのアンディー・ラング氏

シーンがあるんだけど、ここでもわかるように一個部隊同士が戦闘をするのが基本さ。一人ひとりの能力値や、兵器をグレードアップすることだってできるんだ。

編：出現するロボットとかも、60年代のSF映画みたいですね！

A：これは「WAR HAMMER 40,000」のデザインそのものを使ってるから。テーブルトークゲームのデザインが秀逸だから、それを忠実に再現することにしたのさ。これらのイメージを崩さない戦闘シーンの再現にも注力したよ。たとえば、カオス軍はものすごく残虐なんだ。だから、そのイメージをしっかりとこのゲームでも表現してる。車輌には、3500ポリゴン、一般兵士には2000ポリゴンを使っているね。でも肝はテクスチャーさ。かなり緻密にデザインがされているから、チームスタッフには本当に感謝してるよ。戦闘ユニットもできるだけ多彩にしたかったんだ。

編：それぞれの種族で、ボスキャラみたいのがいるようですが。

A：それがこのゲームのもうひとつの重要な要素さ。そのキャラクターが出現しただけで、敵を一掃できるんだ。カオス軍にはブラッドサースターっていう悪神の権化みたいなのがいるんだ。いま、発動するから見てくれ！（ブラッドサースターを発動する。クリーチャーの容貌は赤色の皮膚に巨大な翼、顔には二本の角と、まさに悪魔といった感じだ。大きさはオーク軍の戦車や周りの建築物と比較する限り20メートル程度。クリーチャーを降臨（？）させた途端、周りのユニットを手でわしづかみにして、口に放り込んでいた）

編：なんか、異常に生々しいような気が……。

A：どうだい？ 気に入ってくれたかい？ 彼は地獄の住人なんだ。だけど、特別に現世に呼び込まれてクレイジーになってるわけさ。見てくれよ！（今度はクリーチャーが口から炎を噴出し、次々とオーク軍を粉砕していく。右に左にと吹き飛んでいくオーク軍）

編：でもこれだと、ゲームバランスが取れないんじゃないですか？

A：いや。こいつを倒す方法もあるんだ。デーモンハンマーといって、これを使えばこれだけ巨大な敵すら倒すことができるのさ。科学兵器、魔法、サイキック、すべてをゲームに盛り込んでるんだ。

編：それにしても先ほどから、画面のズームが非常にスムーズに行われていますね。

A：これは、テーブルトークゲームに使われるフィギュアを素材として使うことができた恩恵さ。もともとが実際に存在しているものをPCゲームに落とし込んでいるわけだからね。あと、このゲームをひきたてるのが、士気システムさ。敵の性格や、戦争状況により一人ひとりの兵士の士気が左右されるんだ。団結している場合もあれば、仲間が戦死していくことで、退散してしまう兵士も現れてくる。こんなところにも戦闘でのリアリティを再現してるのさ。

編：ところで、このゲームの日本でのリリース予定は？

A：すくなくともローカリゼーションは進んでいるはずさ。今年の秋には販売されると思うよ。

編：楽しみにしています！ ありがとうございました。

WAR HAMMER 40,000とは

西暦４万年後という遠い未来の銀河を舞台にヒューマノイドを含む４種族が存亡をかけて戦うSFテーブルトークRPGの金字塔。異質で緻密につくりこまれたフィギュアは欧米で熱狂的な狂信者を生み出す。現在は、ミニチュアゲームを中心に、文庫本や、コミックなどさまざまな周辺商品が形成されつつある。

ゲームソフト批評

見逃しがちなタイトルを含めた、全15本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなく褒めるところは褒め、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!

【今号のMENU】

スーパーロボット大戦MX

3年B組金八先生
伝説の教壇に立て!

J.LEAGUE
プロサッカークラブをつくろう!'04

転生學園 幻蒼録

サイレントヒル4 ザ・ルーム

グランド・セフト・オート・バイスシティ

爆走マウンテンバイカーズ

マリオvs.ドンキーコング

イリスのアトリエ
エターナルマナ

桜坂消防隊

クリムゾンスカイ:
High Road to Revenge

ビブリップル

ワリオワールド

英雄伝説VI 空の軌跡

ヴァンパイアパニック

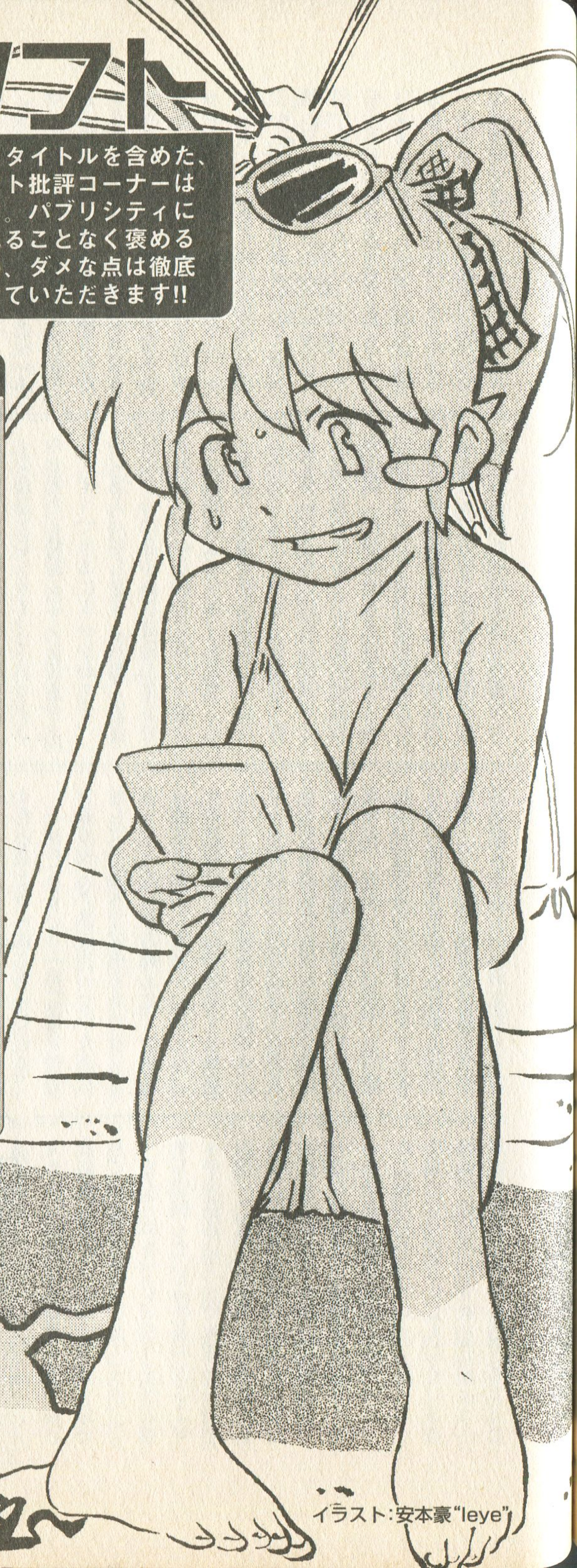



イラスト:安本豪"Ieye"

スーパーロボット大戦MX

夢の狂宴と妄想は、どこまで続くのか!

ビジュアル面の強化を図りつつも、ゲームシステムは原点に立ち返った最新作。さて、そのもくろみはどこに……?

text by 飴尾拓朗

プレイ時間:80時間

ジシミュレーションロープレ
メバンプレスト
機PS2
¥8,379円(5%税込)
発04年5月27日

既存作品の最後の狂宴か?

『マジンガーZ』『ガンダム』『エヴァンゲリオン』……70年代後半から現在まで、数多く放映されたロボットアニメ……健全な男のコであれば、誰もが熱く胸をたぎらせたに違いない。『スーパーロボット大戦』(以下『スパロボ』)シリーズは、「世界観が共有され得ない」幾多の作品群を独自の世界観とリンクさせることで「夢の共演」を実現させたシリーズだ。FCやGBの時代から長く続き、シリーズ最新作として、『MX』がPS2に投入された。

本作では、『第2次α』のような小隊制ではなく、初期シリーズでおなじみの「各ユニットへ逐一指示を出す」方式が採用されている。もちろん、おなじみの戦闘シーンは過去のシリーズ中バツグンのデキで、戦闘シーンを任意でオン・オフできるにもかかわらず、つい見入ってしまう(当然、お気に入りの作品が絡む戦闘シーンであれば、己の年齢を忘れて一緒になって絶叫しているワケだ)。

また、本作で導入された「お気に入りシステム」は、特定の一作品をお気に入りに設定しておくことで、他のユニットと比べて成長の速度、限界を引き上げることができるというもの。特定の作品をひいきにできる要素は、本作の目玉と言っていい。これに、関連作品の組み合わせによる「合体技」が加わって、これまでのシリーズで扱いがおざなりにされがちだったユニットにも、きちんと見せ場を作ることが可能となっている。

それとともに、『第二次α』で脅威のデータ量を誇っていたのに対して、本作ではデータの量・シナリオともに極力抑えて、演出面の強化を企図したように思える。

その意図は、新たに登場する作品と、その豪華な演出で既存のユーザーを虜にし、同時にゲームシステムを原点に立ち返らせることにより、次の新作に向けて、新規(あるいは、長年『スパロボ』から離れていたであろう)プレイヤーを、もう一度取り込むことにあるのだろう。ここに製作者の計算高さが見え隠れするが、「お気に入りシステム」の存在も相まって、初心者に対してもうまくフォローができているのではないだろうか。

また、本作では、シリーズ初期から参戦している作品のストーリーが大詰めに入った状態から始まるが、これは、シリーズを重ね新旧作品が入り乱れる中で、登場回数が多い作品であればあるほど、どうしてもネタが尽きてしまうという現象を解決するためだろう。ここ数年に発売された同シリーズを見ても、新しい(もしくは未登場の)作品との世代交代がより一層推し進められているかのように

感じられる。
古い作品に思い入れの深いプレイヤーの購買意欲を、この先どうあおっていくのかが楽しみでもあり、一抹の不安を抱える点でもある。

『F』以降に見られるシステムの二分化

『スパロボ』は、SS版『F』以降、基本的なゲームシステムに大きな変更を加えていないものの、ヘタをすると改造方法までもが限定される「ツメスパロボ」的なシリーズと、われわれオッサンゲーマーに優しい「考えなしに遊べる」シリーズに二分化されてきた。その二分化が、プレイヤーに対してどう評価されているかは聞く人間によって変わってくるが、本作はどちらかといえば後者に相当する。とはいえ、ストーリーが後半へ進むにつれて、ツメスパロボ的な要素も多分に含まれる局面が出てくるため、ゲームバランスに関して言えば、これを「既存プレイヤーへの挑戦」と取るか「初心者を置いてけぼりにしてしまう」と取るかで、プレイスヤーの評価が正反対に分かれてしまうきらいはあるが。

今回もゴリゴリと動く戦闘シーンは、ロボットアニメ世代のハートをつかんで離さない

同時に展開されているGBA版ほど気軽にプレイできない点はマイナス要素と見られがちだが、強化された演出などを含めて「据え置き型ハードだからこそ、腰を落ち着けてプレイしてほしい」と思う制作者の気持ちは伝わってくる。ディスク媒体で供給され始めた頃と比べると、アクセス時間の問題も格段に改善されているため、ROMカートリッジ時代とほとんど同じような感覚でプレイできる。

しかし、それらのプラス要素を踏まえたとしても、本作に対する不満はゼロではない。本作では、敵フェイズで展開される戦闘シーンにおいて「反撃、防御、回避」を各戦闘ごとに選択することが可能だが、このことが実質「敵フェイズにおける放置プレイ」を不可能にしているため、これまでのシリーズで可能だった「何か別の作業をしながらのプレイ」ができなくなってしまっているという評価を聞く。『スパロボ』には、いわゆる「ながらプレイ」ができるからこそ気軽に手を出せていた部分もあったのではないだろうか。

また、ストーリーの重要な局面で、音声入りの会話を飛ばせない点も無視はできない。プレイヤーの大半は、お気に入りの作品にまつわるメッセージを残さずしっかり見ておきたいと思いながらも、興味のない作品には見向きもしないのが実情ではないだろうか。各原作の製作者サイドから間違いなくケチがつきそうだが、キャラクター単位とは言わずとも、せめて作品別に任意でボイスのオン・オフを選択できるようになれば、プレイヤーが望むセールスポイントとして、今まで手を出していなかった（あるいは、フルボイスになってから距離をおいた）プレイヤーに対しても強烈にアピールできるポイントとなる。

とはいえ、全体的な評価としては、過去のシリーズを遊び続けてきたコアなユーザーにも、本作で初めて『スパロボ』に触れるユーザーにも、広く深く遊べる作品に仕上がっているのは間違いない。

それに、さまざまなロボットアニメ作品が介在し「それらが共通の世界観でリンクする夢の狂宴」という妄想が存在している限り、制作者とわれらロボットアニメ世代のどちらかが倒れるまで、ひたすら『スパロボ』を追いかけるしか、道は残されていない。

関連作品

スーパーロボット大戦D

ジシミュレーションロープレ
メバンプレスト
機GBA ¥6,090円(5%税込) 発03年8月8日

本作のひとつ前の作品に相当する。「ツメスパロボ」と呼ばれるパズル的要素で、ユニットの特性をきちんと理解することができる。味方の能力をアップさせる補助攻撃などを新たに取り入れ、携帯機の特性をふんだんに生かした作品に仕上がっている。

3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！

可能性を考えさせられる意欲作だからこそ ただもろ手を挙げてほめることはしたくない

作り込みにはすさまじいものを感じる。だが、だからこそ既存のゲーム文法を用いるのではなく、もうひとつ先の表現を目指してほしかった。

text by 米光一成
プレイ時間：32時間

プレイヤーは、入院した坂本金八先生のピンチヒッターとして3年B組の担任となり、新学期からスタートして、卒業式を迎えるまでの一年間を体験する。

モンスターも登場せず、超能力者も登場せず、普通の現実にあるような学校を舞台に、不登校やストーカーなどの現代的な問題を扱っている。

1話は1時間前後。1周目は、全10話＋卒業式。2周目では、1周目のエピソードと並行して起こっていた別エピソードがプレイできるようになる。

マップに表示される生徒や先生の顔を選んで、キーワードのついたカードを使って、会話して、イベントを見て、物語は進んでいく。

基本的に、限られたターンで物語を進めるので、間違った選択だとバッドエンドになることもある。が、物語の展開を考えればどういった選択をすれば良いか、だいたいわかる。推理力を要求するタイプではない。プレイヤーが少しの選択権を持ちながら、物語を見るという感じのゲームになっている。

悪いヤツは一貫して悪いヤツといった単純な人物造型で描かれており、判りやすい構図になっている。その代わり、展開は派手だ。

台詞がすべて声優によるフルボイス。登場人物も多い。100人以上いるらしい。しかも、丁寧なアニメで、キャラの見分けがつかなくなるようなこともない。入院している金八先生のところに行くと金八節たっぷりの武田鉄矢の台詞が聞けるのは、ドラマのファンには嬉しいだろう。こうやって挙げていくとキリがないほど丁寧な作りになっている。

以上、まずは、できるだけ客観的にこのゲームについて記述してみた。

シナリオについて

個人的には、その作り込みのすさまじさに感嘆し、学校をテーマにして真正面から描こうとした姿勢に敬意を覚える。

だが、素晴らしいゲームと思うからこそ気になるところも多い。そのひとつは、シナリオが現代的じゃない部分である。いや、扱っているテーマやモチーフは現代的かもしれない。にもかかわらず、古めかしいのだ。

たとえば台詞。最初に登場する生徒が、見知らぬおじさんである主人公に対して次のように語りかける。

「う～ん、おじさん、だれ？ ここは、美咲のお気に入りの場所なんだよ。みんなが川の向こうから学校にやってくるのを見てるとね、なんか一日が始まるなぁと思っちゃうんだよね」

べたべたの説明台詞である。もちろんゲームには説明台詞が多い。

PlayStation 2
3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！

ジ ロールプレイドラマ
メ チュンソフト
機 PS2
¥ 7,140円（5％税込）
発 04年6月24日

RPGには説明台詞が頻出する。だが、それは神話的な構造で、現代ではない物語の中で語られる台詞だから、違和感が小さい。現代を舞台にリアルな物語を描こうとしている本作では、説明台詞は「リアル」ではない。

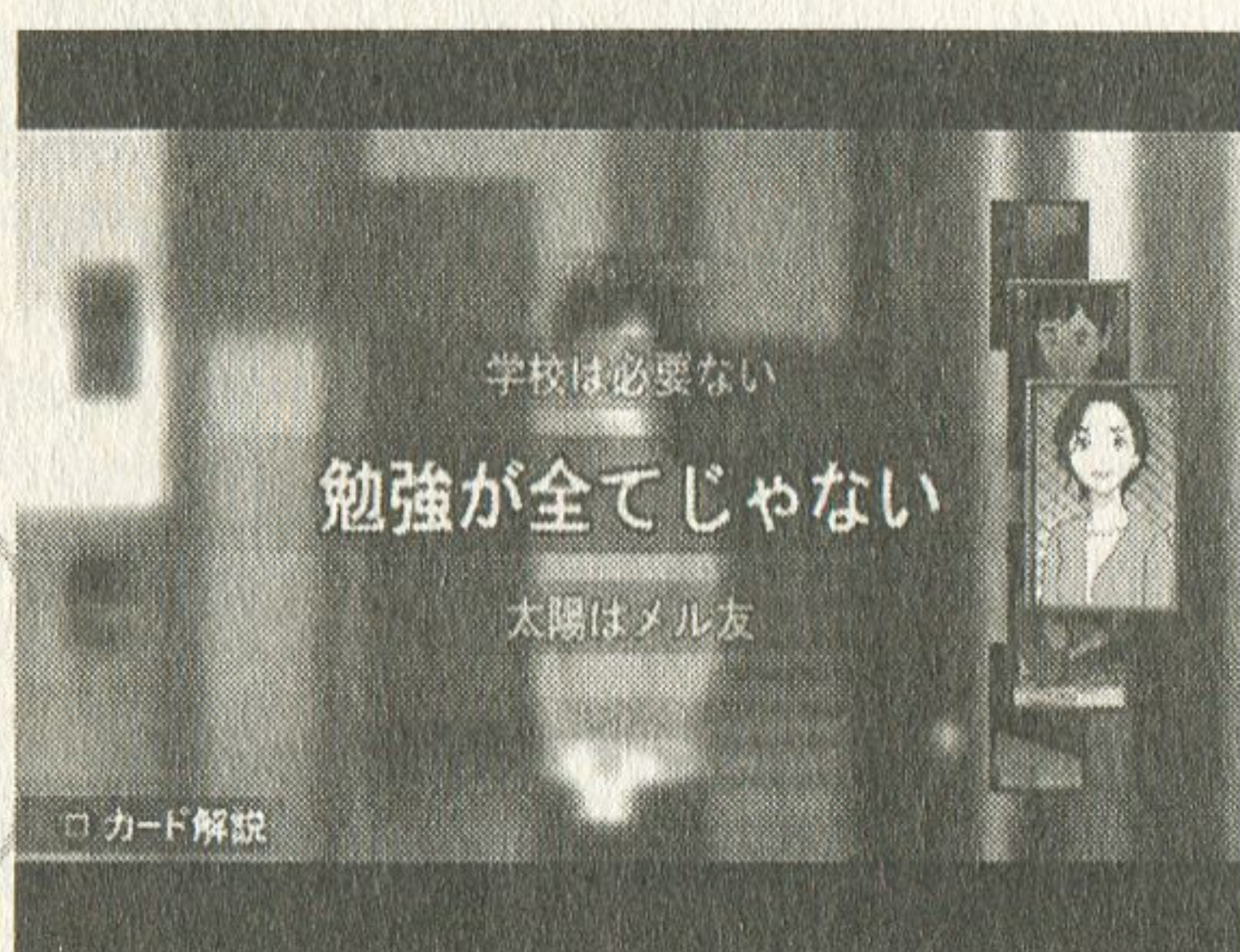
生徒たちが、テーマっぽいことを直接的に語るシーンも多い。生徒との対話ではなく、生徒の演説を聞いている感じを受ける。これも、台詞が対話になってなくて、説明になっているせいである（主人公が喋らなくても対話的な台詞は可能だ）。リアルな生徒や先生の気持ちを伝える必要がある本作では、説明台詞はものたりない。

物語の展開にも同様なことを感じる。

たとえば、第4話「スタア誕生」は、アイドルである生徒が学校でフォークソングを歌うエピソードだ。これにステージママが執拗に反対する。ギターを盗んだり、圧力をかけたり、娘の話を一切聞かなかったりと、わかりやすい悪役の行動だ。

対立の構図は基本的にこれだけで、その対立だけで物語を引っ張ろうとするためか、登場人物の視野がみんな狭く、思い込みが激しい人ばかりになっている。

物語の都合で動いているのは、エピソードのメイン人物だけじゃなく、脇で行動する人たちも同様である。たとえば、第3話。クラスメイトが警察に拘留されているにもかかわらず、自分だけが知っている重要な事実を、聞かれていないからという理由でしゃべらないのは御都合主義すぎるだろう。

そして対立がわかりやすいために、前半を見てしまえば、後半の展開がほぼ想像できてしまう。見る側の想像力が閉じられてしまい、かつその範囲内で展開してしまうのだ。次はどうなるんだろう、というワクワクや驚きはほとんどない。

主人公の返答はすべてカードを使って行われる。なくなることはないが使いどころの難しいものが多々ある

ゲームの可能性

あわてて付け加えるが、このようなことは、本作が、学園を舞台にして、そのドラマを真正面から描こうとしている意欲作だから気になるのである。

通常のゲームでプレイヤーに立ちふさがる障害は、物理的なもの、たとえば多数のモンスターだったりする。だが、本作では、登場人物の気持ちや、人間関係のもつれが、障害となっている。それを乗り越える感動を味わうためには、説明台詞とか、物語の都合で動く悪役とか、そういった従来のゲームでは許容されていた部分が気になってしまう。

具体的なモノではなく、リアルで、複雑で、あいまいな気持ちをきちんと表現しようとするならば、ゲームのシナリオがもうひとつ次の段階に進まなければならないのではないか。

本作は、ゲームの可能性のあるひとつの方向をきちんと模索している。だからこそ、ぼくは正直に気になる部分を書いた。

丁寧に作られた良作なのだから、絶賛して、ほめるだけの原稿にしたほうが何倍も気楽に書けたと思う。だけど、真摯な作りの本作に向き合ったとき、ぼくは、そのような気楽な原稿は書くべきじゃないと思い、まだきちんと自分の頭の中でもまとまっていない思いをこうやって書いてみた。言葉が足りなかったかもしれないけれども。

ゲームのことについて考え、ゲームの可能性について考えている人にはぜひプレイしてもらいたい作品である。

関連作品

ダブルキャスト

ジAVG
メSCE　機PS
¥5,040円(5%税込)　発98年6月25日

『やるドラ』シリーズの第１作目。こちらは選択肢を選んで、その選択によって物語がムービーで進んでいくというもの。カードも選択肢と言えなくはないが……。PSならではの技術力に当時は圧巻された。

J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!'04

スタンダードへの第一歩となるか新しい進化の形を模索し始めた

サッカークラブ経営&育成SLGとして定着した本作。だが、高レベルな内容がありながらブレイクしきれない印象がある。

text by 藤原修二
プレイ時間：120時間

サッカーマニアを引き込むために足りないもの

セガのゲームをやっていると、微妙に引っかかることがある。

それはアクション性のある操作部分ではなく、ちょっとしたコマンドのキャンセルや、選択肢を決定するタイミングのときに、感じられるのだ。ここは○ボタン連打で進めたい、キャンセルボタンひとつでリセットしてほしい、といった、本当に細かな部分なのだが、気になってしまう。特に『J．LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！'04』（以下『サカつく』）のようなSLGではそうだ。このような操作の引っかかりは小さなものでも、頻繁に使うとなるとストレスになりやすい。もちろん、他ゲームでこれ以上に問題のあるものは多くあるのだが、他の部分がよくできているだけに、どうしても目立ってしまう。

筆者が初めて『サカつく』をやったときに気になったのがこの部分。本誌52号でも書いているのだが、この操作の引っかかりに加えて、ROMの読み込みの遅さ、そして初心者が始めると何をすればいいか戸惑ってしまう情報の多さ・説明不足が、これだけの内容がありながら、もうひとつブレイクしきれない要因だと感じたのだ。

サッカーゲームの雄といえば『ウイニングイレブン』（以下『WE』）。現在のゲーム市場で100万本近い売上は驚異的だ。対して『サカつく』は40万本程度。ゲーム内容を比較して、これほどの差があるとは思わない。もちろん、ACGとSLGというジャンルの違いはある。また『WE』はサッカーをテレビで楽しむ程度の知識があれば楽しめるが、『サカつく』はJリーグの試合に観戦に行くぐらい思い入れがないと楽しめない「濃さ」もあるだろう。

だがJリーグができて10年以上。地域密着型のチームも少しずつ生まれ始めてきた。確実に浸透してきたサッカー、そのガイドとしての役割を『サカつく』は担えるのではないか。やや大げさかもしれないが、そういったサポーターたちを取り込めるようなゲームであれば、もっと大きくなれると思う。

そして、そのためにも前述したような引っかかり、そして初心者を突き放すような説明の不手際があってはいけないと思うのだ。

改善され始めたシステム

では今回は、そういった部分は解消されたのかといえば、半歩前進、といったところであろうか。

ROMの読み込みはかなり早くなった。ショートカットも自然に覚えられるようになっており、体感速度はかなりの違いがある。また新機能である選手検索は、サッ

ジ スポーツ育成シミュレーション
メ セガ
機 PS 2
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年6月24日

カー好きでもすべての選手の所属チームまではなかなか覚えきれないだけに、自分の知っているキーワード（ポジションや国名など）から選手を検索できるのは、実に便利だ。そして選手を交代させようかというときに、対象選手がパラメータ的に劣るのか優れているのかが、一目でわかる仕掛けも嬉しい。また、新要素であるプレイスタイルは選手の個性をよりはっきりとさせてくれたし、ライバルチームが憎らしくなってダービーに勝ちたい、と思わせてくれるのもサッカーらしい面白さだ。

　だが、引っかかる操作感はそのままだ。経営・戦術・チーム構成も、選択肢の意味はわかるが、どれが今のチームにとってベターな選択なのか、その解答を見つける手段がわからない。そして、最初にいる選手は知らない選手ばかり。これでは攻略本なしにはテンポ良く進めることは難しい。

　まあ、新しく入るチームなのだから、最初からいる選手が架空選手ばかりなのは仕方ないだろう。だが、しばらく進めると新しい選手を補強する必要性が出てくる。このとき、かなりの確率で過去の有名選手をモデルにした選手が出てくるのだが、名前がかなり変わっているため、サッカーをよく知っている人でも、どんなすごい選手が現れたのかわかりにくいのだ。

　私はこの部分に『WE』との差を感じる。『WE』でも過去の有名選手は仮名だ。ただ、最初からパラメータが高く設定されているので、その実力はわかりやすい。

　また、こういった選手は長時間プレイしてようやく手に入る選手でもあるため、その間にゲームに慣れていれば、戸惑いは少ない。海外も含め現役選手がほぼ実名というのは『WE』の強みだ。

　ただ、『サカつく』でも今回から実名選手は少しずつ増えている。これまではあまり手をつけなかった要素の変化だが、そこにはスタンダードを目指そうという意図があるのではないか。わかりやすい操作感、システム、選手……これらは本作では揃っていない。だが、この部分を成長させていこうという意図は見える。

開始当初は相変わらずの架空選手だが、外国人を任意に獲得できるなど戦術の組み立ては行いやすくなった

『サカつく』だからこその楽しみ方

　J2参戦から3年でJ1昇格。その2年後にはJ1優勝。さらに8年後には世界最強チームになったわが故郷のチーム「デポルティーボ高岡」。田舎のチームでも時間をかければ日本でトップに立つことができるし、またコツをつかめば世界一にもなれる。SLGとして、実に優秀なゲームバランスだ。

　ただ、夢がありすぎるなあ、という気がしないでもない。もちろん、最強を目指すというのは最もわかりやすい目標であり、強くなることが一番気持ちよいことだ。

　だが、現実のサッカーを見てみると、優勝可能なチームというのはどれくらいあるのだろう。欧州には、いい選手を育て、その選手を売ってチーム経営を維持する貧乏なチームはいくらでもある。そんな残留争いをするチームの経営を楽しむモードがあってもよいのではないか。Jリーグという、地域に密着したクラブを作る理念があり、それをゲームの中に盛り込むのであれば、そんな楽しみの幅があっても良いのではないか。

　『サカつく』にはスタンダードな遊び方を提供するとともに、クラブシーンの成長も反映されるようなシリーズに育つよう、1サッカーオタクとして願う。

関連作品

ワールドサッカーウイニングイレブン7 インターナショナル

ジ スポーツアクション
メ コナミ 機 PS2
¥7,329円（5%税込） 発 04年2月19日

内容が極まりすぎてるサッカーゲームの大定番であり、今なお進化中の傑作。このゲームからサッカーに興味を持つユーザーも少なくないと聞く。現状ではこれが最新作だが、本誌発売の明後日には『8』が登場。間違いなく大ヒットするだろう。

転生學園幻蒼録

生まれ変わったシリーズ その魂は転生したのか

学園伝奇ものの『魔人學園』の流れをくむ本作。発売元は同じだが、開発元が変わったという経緯を持っているが……。

text by 卯月鮎
プレイ時間：25時間

PlayStation 2

ジ学園伝奇アドベンチャー
メアスミック・エース エンタテインメント
機PS2
¥7,140円（5%税込）
発04年5月27日

『魔人』シリーズを継ぐものは

まずは、『魔人學園』の説明をしなくてはならない。98年にアスミック・エースから発売された『東京魔人學園剣風帖』は、不思議な力を持った高校生たちが、現代の東京によみがえろうとする邪悪なものどもと戦う学園伝奇もの。〝陽（ひかり）と陰（かげ）のジュヴナイル〟をキャッチコピーにした『魔人學園』は、アドベンチャーとSRPGを足したシステムと、濃いオカルト要素に学園もののお約束を詰め込んだシナリオで、大ヒットとまではいかないが、熱狂的なファンを獲得した。

その後、続編の『東京魔人學園外法帖』が出た後、『魔人』シリーズはマーベラスインタラクティブに移籍（外伝『符咒封録』のリメイクをGBAで発売、『外法帖』のリメイクも発売予定）。一方、開発元のシャウトデザインワークスは現在アトラスから発売される新作『九龍妖魔學園紀』を制作中だ（9月発売予定）。つまり、この『転生學園幻蒼録』と『魔人』シリーズの関係は、発売元が同じアスミック・エースというだけ。

ただ、一応ポスターには「魔人學園から6年」と銘打ってあり、ファンとしては後継作と期待するのも無理はない。一体どれが本物の『魔人學園』を受け継ぐタイトルなのか。この辺りは非常にややこしい。開発者が移籍した『オウガ』シリーズや『FE』シリーズと同じように、「シリーズは誰のものか」という疑問にも突き当たる。だが、これはある意味、特異なジャンル、SRPGの抱える宿命なのかもしれない。

たとえば、版権ものは別として、アクションやパズルに関しては、ゲームの本質はプレイ感覚にある。世界、ステージが変わっても、ルールや操作感覚が共通していれば、同じシリーズとして認知される。ところが、SRPGはそうはいかない。SRPGの本質は、人間同士のつながりと、そこから生み出される空気にあると思う（空気というのは抽象的なたとえだが、連帯感と疎外感、優越感と劣等感などのベクトルの集合、もしくは社会的集団と個人的なかかわりのバランスといえばいいのか）。だから戦闘も仲間を感じる重要な機会になる。誰が特攻役か、誰がリーダーか、誰と誰がどんな協力技を繰り出すか。戦闘中は、いつでも仲間を意識する。もちろんシナリオもそうだ。なぜ戦うのか、守るべきものは何か、それぞれが描く理想とは……。そうしたすべての主題は、仲間という一点で像を結ぶ。SRPGは、仲間との絆に込められた作り手の思いが核なのだ。外側が見かけ上同じでも、作り手が変わるとまるで違う作品のよう

に思える。そこにはこんな理由があるのだろう。

シリーズの魂は転生する

では、この『転生學園』はどうか。舞台は富士山のふもとにある天照館高校。主人公は、文武両道として知られるこの学園に通う一般生徒だ。ある日、主人公は生徒自治執行部の部長、九条綾人にスカウトされる。実は天照館は〝天魔〟を討つ〝鎮守人〟を養成する役目を負い、執行部は裏で力ある生徒を集め、討魔の任務を果たしていた。執行部の紫上結奈や幼なじみの一之瀬伽月らと活動を始める主人公。彼らの前に、国をも揺るがす陰謀が立ちはだかる……。

シナリオの中身は『魔人學園』と無関係だが、学園伝奇というジャンル、8つの感情からひとつを選んで仲間の好感度を上げるアドベンチャーパートといった部分は踏襲している。SRPGの戦闘システムも難易度は下がったがほぼ同じ。自動発動する戦闘支援スキルや、キャラクターの守護神のような存在〝魂神〟など、細かいシステムが追加された。

一番大きな変化はキャラのイラストだろう。良くも悪くも個性的だった『魔人學園』と比べると、岩崎美奈子氏のデザインは柔らかく雰囲気がある。またキャラ設定も、天照館の古い因習を変えようと戦う理想家のリーダー・九条をはじめ、優等生で芯の強いヒロイン・紫上結奈、プライドは高いが努力家のお嬢様・那須乃美沙紀、都会派でクールなライバル校、月詠学院の面々など、美形で魅力的な人物がそろっている。

……なのに、なぜかしっくりこない。それは、個々のパートはよくても、〝仲間〟という観点から見たときの輝きが薄いから。学園で起こるイベントは多様だが、もう一歩掘り下げ不足。起こった事実はわかるものの、そこでどんなやりとりが行われたか、省かれる場合が多い。主人公たちが常に冬服で季節感が薄いといった点も、ささいに思えるが、こうしたこだわりは個性の違いを引き立てるのに重要なはずだ。彼らが生き生きと学園生活を過ごしているというよりは、プレイヤーを喜ばせるために多くのキャラクターがいて、ゲームだから戦闘があるという印象を受ける。これでは、魅力的なキャラクターたちも途端に空々しく映ってしまう。

また、主人公の存在が希薄なのも気になる点だ。他のキャラクターたちの会話シーンでは、いるのかいないのか判別がつかない場合もある。その反面、シナリオ上で確固たるリーダーが別にいるにもかかわらず、主人公が全員を指揮する。主人公が世界に溶け込まず、主人公＝プレイヤーという構造もぶれ気味で、違和感が強い。

確かに、本作は『魔人學園』との比較で損をしている部分もある。初心者向けとして見れば、難易度も低く、それほど悪くないレベル。もし、何かひとつでも飛び抜けた要素、ディープな伝奇的知識なり、意外なおまけシナリオなりあれば、見方も変わっていたのかもしれない。だが、やはりSRPGの形式を引き継いだ以上、仲間との絆の部分は省かず、そこにこだわりを詰め込んでほしかった。共に戦う彼らの姿に何を感じてもらいたかったのか。作品に込められた魂こそがシリーズの核であり、生まれ変わっても受け継がれていくものだと思うのだが。

『魔人』を受け継ぎ、8種類の感情＋無視を入力する"RESシステム"。発生回数がやや少なめなのが寂しい

関連作品

東京魔人學園剣風帖

ジSRPG
メアスミック・エース　エンタテインメント
機PS ¥6,090円(5%税込) 発98年6月18日

新宿にある真神学園、通称"魔人學園"に転校してきた主人公の1年を描く。おまけ要素が多く、やり込み度は高い。菊地秀行や平井和正らの伝奇小説へのオマージュも散りばめられ、こだわりが深いタイトル。キャラデザは小林美智氏。

サイレントヒル4 ザ・ルーム

街としての「サイレントヒル」はいずこへ 狭苦しい展開は縮小感しか生み出さない

安全な場所を提供することにより失った緊張感。もはや「サイレントヒル」が言葉として残っているだけの本作に「らしさ」は存在するのか？

text by 天野譲二
プレイ時間：15時間

ジアドベンチャー
メコナミ
機PS2
¥7,329円（5%税込）
発04年6月17日

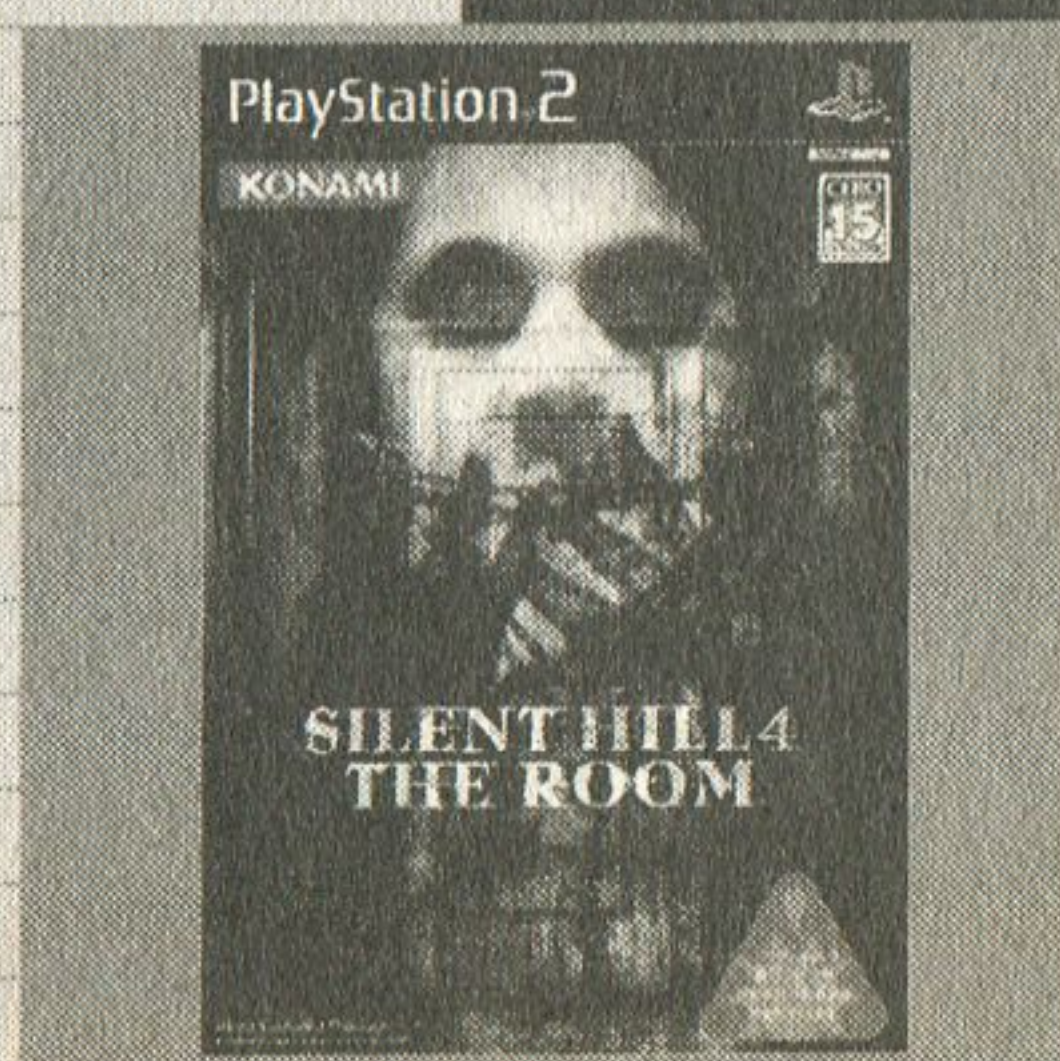
表は安全、裏は危険 明確な境界が恐怖感を薄れさせる

筆者がゲームを注目するポイントのひとつに「屋外」がある。空の見える屋外を自由に動き回れるか、だ。『アローン・イン・ザ・ダーク』型のアクションアドベンチャーゲームから『ファンタシースターオンライン』まで、たいていの作品は高い塀やわざとらしい「障害物」によって遮られた狭い空間を経て、さっさと地下や建物内の息苦しい空間に移動してしまう。これは各作品に向き不向きがあるので、絶対に評価対象にするというものでもないが、『サイレントヒル』（以下『SH』）シリーズに関しては大いに重視していた。

『SH』シリーズはその題名通り、架空の田舎町サイレントヒルが舞台である。筆者が『SH』シリーズの1作目に魅了されたのは、ほとんどの建物に入れないものの、無人の田舎町という日常的で広い屋外のフィールド、しかも狭い路地だけでなく広い車道を走り回れる点にリアルさを感じたからだ。ところが『2』を経て『3』になると、この点が明らかに変容していく。『3』になるとほとんど室内や地下の探索がメインとなり、屋外を移動できるのはほんのわずか、中盤まで舞台のほとんどがサイレントヒル以外の場所となってしまっていた。

そして『4』である。「ザ・ルーム」と副題が付いた本作は、都会のアパートの自室が舞台となる。そこに閉じ込められた主人公は、浴室に開いた「穴」から異世界へと出かけていく。

『SH』シリーズは表の世界（現実）と裏の世界（心象世界）を主人公が往復しながらストーリーを進めていくのがひとつの特徴となっていたが、本作でのそれは終盤まで自室と穴を経た外の世界という形となる。プレイヤーはこのふたつの世界を行き来することになるわけだが、これがプレイヤーに臨場感を感じさせる設定のようでいて、逆効果となっている。従来は真相に近づいていくにつれて表と裏の世界が混沌となっていくのだが、本作はある意味メタTVゲームな構造、裏の世界は危険＝自室は安全という前提があるために、どうしてもゲーム内の狂気に浸れないのだ。さらに自室と並列する外の空間が閉鎖的で完全に断片化されたうえに、前述の「屋外」の部分が極小化されたために（本作はついにサイレントヒルのメインストリートが出てこなかった）、従来濃厚だった「異世界にひとり放置された恐怖」感が皆無となってしまった。

また、セーブが自室のみとなったので、セーブひとつするのにいちいち穴をくぐって自室の寝室のベッドに戻る（キャンセル可能な

ムービー付き）→寝室を出る（ロード）→居間の日記帳に近づいて視点を変更してセーブという手続きを踏まなければならなくなったのも煩わしい。

　そしてこの自室は終盤で異世界に取り込まれるのだが、その前触れとして怪奇現象が侵食してくる。これは部屋のあちこちに出てきてプレイヤーにダメージを与えるのだが、寝室のベッド＝自室に帰還した際のスタート地点が侵食されていて、帰還した瞬間にダメージを食らったり、除霊用アイテムの設置がシビアで除霊に失敗したり、理不尽に感じる部分が多い。

シリーズを名乗るには あまりに少ない引き継がれた要素

　それではゲームのメインとなる「部屋の外」はどうか。これもまた従来のシリーズとは明らかに異なる雰囲気になっている。

　たとえば定番のアイテムであるラジオやライトなどがなくなった。かと思うと、持てるアイテムが最大10個に制限されるなど、システムが若干変更されている。

　次に気が付くのは、『バイオハザード3』の追跡者のように、倒せても殺せない「ゴースト」が多々登場する点だ。近寄るだけでダメージを受けるゴーストは、レアアイテムを駆使して封印しないと、執拗に最終面まで追いかけてくる。これは適当な緊張感を与える面があるものの、従来のように邪魔な敵はすべて倒して安全を確保し、謎解きと探索をのんびりとする遊び方を難しくしている。

　ゴーストはほとんどが雑魚扱いだが、各ステージにはゲストキャラクターが1人出てきて、彼らがほぼ全員ゴーストになる。そしてその代償として従来のボスキャラ＝怪物はほとんど姿を消している。非人間的なモンスターが減ったことは『SH』らしいと言えなくもないが、クリアすると主人公が失神し自室に戻ってしまうステージの存在と併せて、ストーリー展開のメリハリが失われている点は否定できない。さらにゲームの進行上、同じステージを複数回走らされることが多々あり、無駄に長く、面倒くさい印象が強くなっている。

ゴーストをその場に留めることができる武器「帰服の剣」。とは言え、本当に足止め程度しか使い道がない

　しかし一番気になるのは、従来の『SH』的とも言える病的かつ狂気を演出していた美術が抑えられている点だろう。今までのまるでハンス・ベルメール（※）の人形を再現したような醜悪な肉塊と呼ぶべき怪物は比較的おとなしいデザインのゾンビ／ゴーストとなり（貞子もどきまでいる）、画面を覆わんばかりにあふれていたさびと血と屍は、視界を遮って不安を高めていた霧や闇とともに、その露出を減らしている。その結果、かつては赤黒く陰鬱だった世界は、総じてカラフルで明るい、『バイオ』などに近い、より広い層に受け入れられやすい「健康的な」作風となり、前述のゲーム内の構造変化と合わせて、『SH』風味の薄い作品に仕上がっている。

　「完結編」とも言える『3』から一年もたたずして発売された本作は、従来のサイレントヒル全体を覆い、変化させた怪異に比べると、その狭苦しい展開からスケールの縮小が感じられ、『SH』シリーズのエッセンスを借りた外伝という印象が強い。

　『SH』の世界は病める何者かの心象世界であり、作品ごとにその風景は変わる。しかし『4』の風景はTVの前にいるサイレントヒルの住人が夢見て期待していたものとは別の世界になっていたようである。

関連作品

デスピリア

ジマインドRPG　メアトラス
機DC　¥7,140円(5%税込)　発00年9月21日

教会が絶大な権力を振るう近未来の日本を舞台にした（アドベンチャー）RPG。異形に改造されて泣きわめく子供とか、薬物でイカれたキャラクターなどがばっこするコンシューマの限界に挑戦したと思える猟奇的な描写とストーリーが非常に印象不快、じゃなくて印象深い。

※ハンス・ベルメール
人体を再構成して無機物と有機物を合成したような、非常にシュールかつグロテスクな人形の写真を多々発表したアーティスト。

グランド・セフト・オート・バイスシティ

物語性の導入による自由度の破壊 世界最高レベルの人気作の未来は？

前作を上回る全世界1150万本の大ヒット。だが、その裏にはシリーズの未来を損なう危険な因子が見え隠れする。

text by 水野隆志
プレイ時間：45時間

ジACG
メカプコン
機PS2
¥7,140円（5%税込）
発04年5月20日

開放的な舞台と窮屈なプレイ感覚

きらめく太陽。陽気で奔放な人々。激しい貧富の差。はんらんする麻薬とシノギを削る犯罪組織。光と闇の両面を併せ持ったバイスシティには、限りない魅力が詰め込まれている。マイアミを想起させるこの街を舞台にした『グランド・セフト・オート・バイスシティ』（以下『VC』）は、ホットでデンジャラスなシティライフを堪能させてくれる『グランド・セフト・オート』シリーズの最新作だ。

システム的には、前作『Ⅲ』を継承しているが、後発作品ということもあって、細部のシステムが改善され、遊びやすさがかなり向上している。グラフィックも前作に比べて格段の進化を遂げた。特に陽光や夜景など、光の演出の美しさは印象的だ。

さらに、操縦可能な乗り物が増え、車、バイク、ボート、ヘリ、戦車など、陸海空にわたって実に多彩になった。ヘリに乗ってさっきまで車でチマチマ走っていた街路を高空から見下ろした時など、快感さえ覚える。

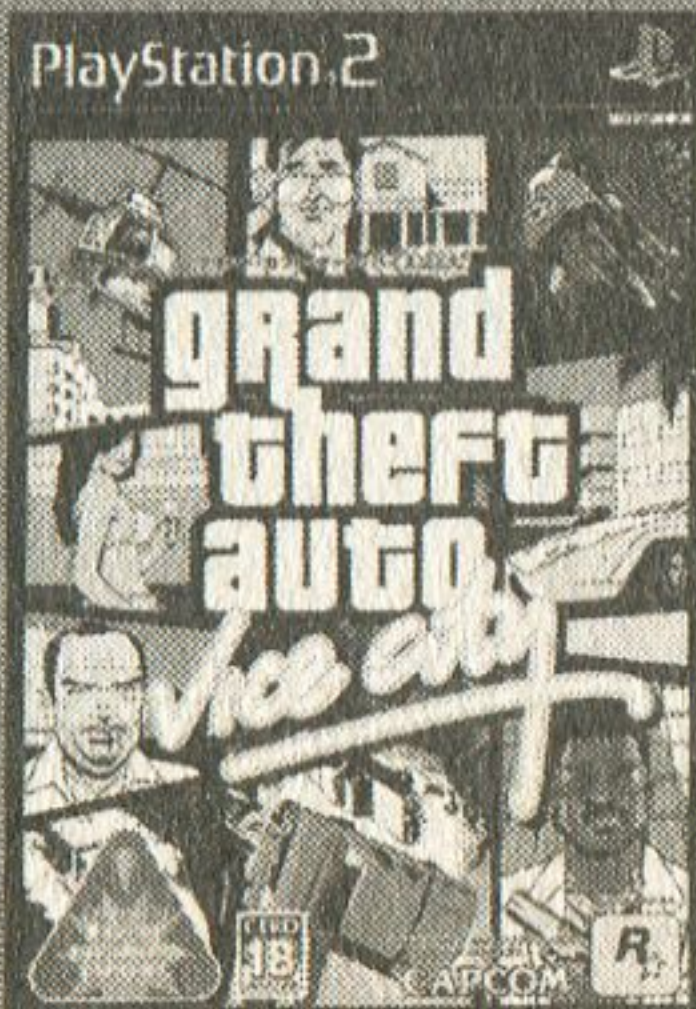
主人公は相変わらず犯罪社会の一員だが、今回は表の顔も意識され、街中にある不動産物件を購入できるという要素も加えられた。マンションを買ってセーブポイントとなるアジトを各地に増やしていったり、印刷所やタクシー会社などを買って資金源を確保したりと、ひたすら力任せの暴力犯罪を繰り返していた前作に比べて、クレバーになったと言えるだろう。これに伴い、ミッションも犯罪結社のボスたちだけでなく、実業家、映画監督、イカレたロックバンドなど、さまざまな人物から依頼されるようになった。

これだけさまざまな新要素を盛り込み、しかも前作まであったやり込み要素はすべて残っているのだから、面白くないはずがない。……そのはずなのだ。

しかし、『VC』から受ける印象は『Ⅲ』ほどにはよくない。はっきり言えば悪い。つまらない、というところまではいかないが、どうにも窮屈で、敷かれたレールの上を走らされている感がぬぐえないのだ。シリーズ歴代の作品と比べても、このやらされている感はかなり強い。そしてそれが、シリーズの最大の魅力であった自由度の高さを、著しく破壊してしまっているのだ。

感情移入を大きく妨げる整合性を欠いたシナリオ

すべての元凶は、今回から導入された物語性にある。

これまでは一介のチンピラで名前さえなかった主人公が、「トミー・ベルセッティ」という立派な名前を与えられ、バイスシティを

訪れる目的まで、シナリオで定められた。長い刑務所暮らしを終えたトミーは、あまりに凶暴な性格を疎まれ、「シマを広げてこい」という名目のもと、厄介払いされるようにバイスシティにやってくる。これだけだったら、何の問題もなかったろう。トミーがシマを広げるために、あれこれ仕事を続け、ついには街を牛耳る犯罪王になっていく。物語としては、それだけで十分ではないか。

だが、何を思ったのか、シナリオではトミーがヤクを買うために組織から大金を渡され、それを取引の際に奪われてしまうという妙な設定をつけた。トミーは金を取り戻すため、バイスシティに残ることになるのだ。

こうした強制力の強いオシのシナリオは、プレイヤーに他のことをさせるのに精神的な抵抗感を与えてしまう。第一、組織の金を奪われ、早く取り返さないと命が危ないという人間が、プラプラと気ままな毎日など送るはずがない。しかし『VC』は、外見上はこれまで同様の自由度を重視した作りになっているから、白タクで小遣い稼ぎをしたり、救急車や消防車などを強奪してケガ人の搬送や消火などをやったりということが可能になっている。そして、こうした大小さまざまな要素が絡み合って、やり込みの楽しさへつながっていく構造を取っているのだ。

これは明らかな矛盾である。しかも、物語は序盤が過ぎる頃になってさらにおかしくなってくる。トミーは街に住む麻薬王が裏切ったことを突き止め、屋敷を襲撃してそいつを殺し、シマを乗っ取ってしまう。で、ここから急に、何の脈絡もなく、トミーが街を牛耳ることにした、と言い出すのだ。金を返すかどうかといった話はどこかへ消し飛んでしまい、しびれを切らした仲間が文句を言ってきても無視するまま。しかも、街を支配するなら、それらしい仕事を始めるのかと思えば、これ以降に依頼されてくるミッションは、ヤク中のロックバンドのために女とクスリを持っていってやったり、大馬鹿でチンケなボスのために鉄砲玉になったり、怪しげなシャーマンの老婆に薬で操られてチンピラどものけんかに首を突っ込んだりと、まるでボスらしくない。物語上で何を言っていようと、やっていることはチンピラ時代と何も変わっていないのである。

これなら、ただのチンピラが街へ来て好き放題暴れる、という前作と同じコンセプトのほうがはるかに整合性が取れている。物語性を盛り込むのが必ずしも悪いとは言わないが、それならそれでふさわしい構成にしてくれないと、とても感情移入できない。主人公に名前と人格が与えられたら、特にそうである。

また警察の取り締まりが厳しくなったこと、その逆にミッションの難易度が下がったことも無視できない。警察がうるさいから、あまりヤバいことはできず、ミッションをやるとすぐクリアしてしまうから話だけはどんどん進んで、結果的にミッション以外やっていない状況になってしまう。せっかく街の臨場感が増したのに、これではもったいないではないか。

最近になって、制作元のロックスター・ゲームスは最新作『サンアンドレアス』の制作発表を行った。ひとつだけ注文するならば、物語性に傾倒して自由度を損なうことがないよう、切に願いたい。たぐいまれな自由度こそ、シリーズの最大の魅力なのだから。

登場人物はかなり増えたが、紋切り型で薄っぺらなヤツばかり。ユーモアのセンスが減退したのも痛い

関連作品

グランド・セフト・オートIII

ジACG
メカプコン
機PS2 ¥7,140円(5%税込) 発03年9月25日

ゲームにおける自由度とは何かという問題に対して、優れた解答を示した作品。システムがほとんど同じでも、これほどまでに受ける印象が違うのかと思うと驚きを禁じえない。『VC』のみで、こちらを未体験の方は、ぜひプレイしてみてください。

爆走マウンテンバイカーズ

飛び降り志願者も大満足 これぞ落下ゲームの決定版だ！

想像を絶する急斜面をマウンテンバイクで駆け下りるアクションレースゲーム。合言葉は「ムチャをしろ！」だとか……。

text by 原田勝彦

プレイ時間：14時間

ジ ダウンヒルアクションレースゲーム
メ SCE
機 PS2
¥ 6,090円（5％税込）
発 04年5月20日

飛び降りたい……

ばかと煙は高いところに上りたがるとよく言うが、さらに馬鹿が進行すると、高いところから飛び降りるさまを想像しては身もだえするらしい。筆者なんぞはよく近所の団地に勝手に入り込み、屋上から真下を眺めては「こっから落ちたら死ぬなー、絶対確実安全に死んじゃうなー」などとつぶやいたりしている。遠くの風景を眺めてうっとりするのではない。ただただ真下の地面を見続けるだけだ。不思議なことにこれが飽きない。己がいる地点と地面との途方もない距離にぞっとして、加速しながら落ちていく何か（おそらく自分）を想像してぞっとして、それがどれだけの衝撃とともにコンクリートと接触するかを想像してぞっとする。うおあぁ超怖ええぇ。でも目をそらせない。

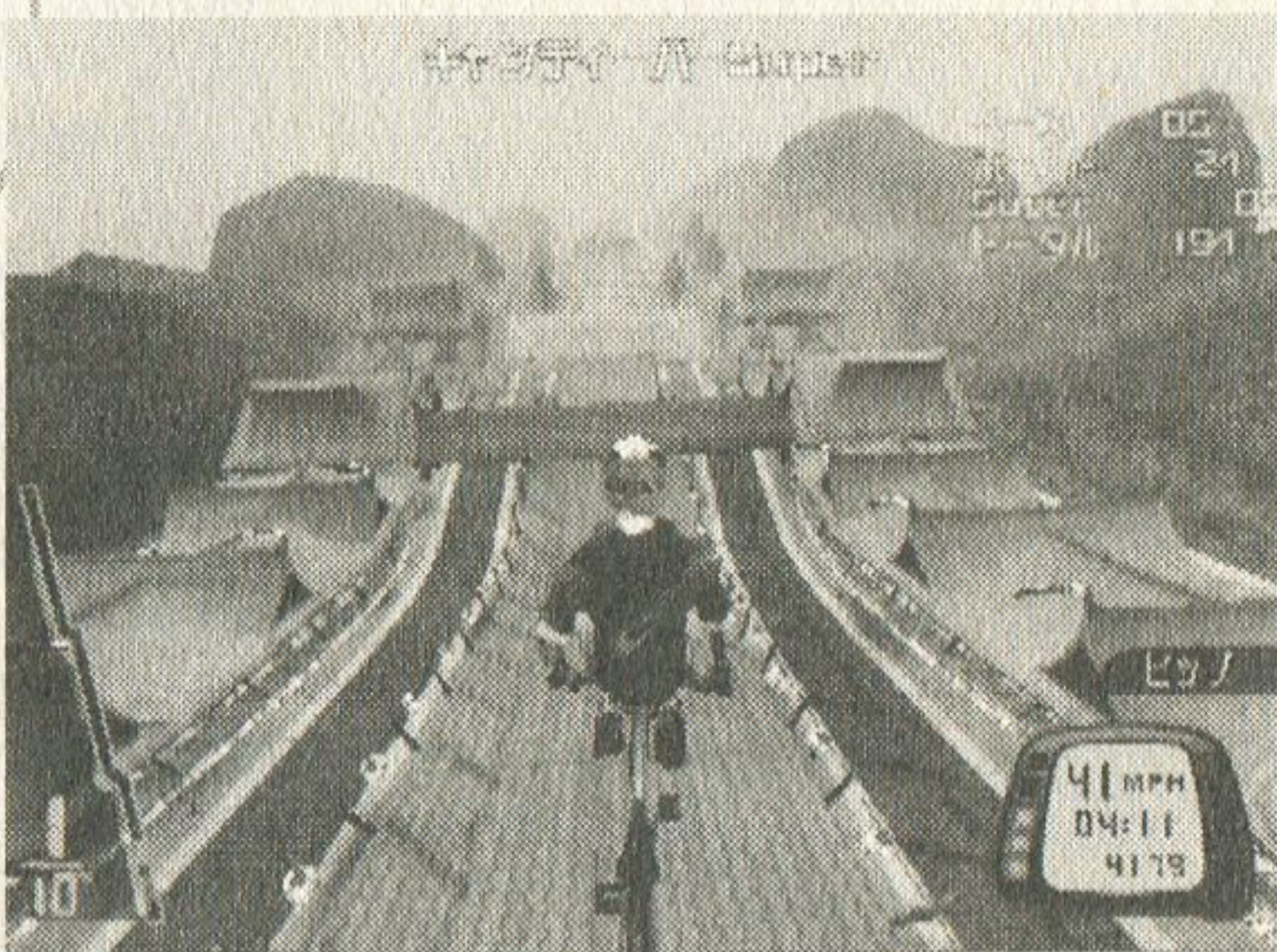
まあ平たく言えば「変態」なわけだが、こういう種類の変態は割と世の中にたくさんいるんじゃなかろうか。急な坂道の上から空き缶を蹴り飛ばしてみたり、螺旋階段を上っては転げ落ちていく自分の頭を想像したりするような人は、決して少なくないはずだ。ついこの間も、どこぞの俳優さんが飛び降りたじゃないか。いや、本当に飛び降りちゃ駄目なんだけど。落ちてみたいけど死にたくないというギリギリの葛藤がスリリング？　みたいな？　……とにかく、われわれ人類は常に落下を求めている。だからこそ、ここに『爆走マウンテンバイカーズ』（以下『爆走MB』）がある！

長い前口上だったが『爆走MB』は落下するゲームである。本当はチャリンコのゲームだが、基本的に山のてっぺんから駆け下りるのがメインで、なおかつ走っているよりも落ちている時間のほうが長い気がするので、やっぱり落下するゲームと言わざるをえない。

「でも自分は高所恐怖症だから、こういうのはちょっと……」と思う人もいるだろう。むしろそんな人ほど楽しめるはずだ。怖いと思える神経があるからこそ、落下するという行為に快感が生まれるとでも思ってくれ。怖がりな人ほどホラーゲームを楽しめるのと一緒だ。逆に怖がる神経がなかったら、無敵モードでゲームをやるようにつまらないだろう。落ちるごとに「うひょぉぉ」と間抜けな声を上げながらプレイするのが吉。

ボケまでも計算のうち？

鋭い人ならとっくに気づいているだろうが、これはチャリンコゲーというよりもスノボゲーの系譜に組み込まれる作品だ。クールなボーダーズが１０８０°でＳＳＸな感じとでも言おうか（わからん

よ）。操作もやることもだいたいスノボゲーと一緒で、チャリならではの独自性はそんなにない。強いて言うならチャリをこぐのにスタミナがいるというところだが、これがいいアクセントになっている。必死こいてチャリをこぐとすぐ疲れる↓でもジャンプしてトリックをキメるとなぜかすぐに回復↓再び必死こいてこぐ、というわけだ。トリックがブーストに変わるというアイディアは他のスノボゲーにもあったが、短いサイクルで繰り返すことが刺激になる。このゲームの開発者はいいリズム感を持っているに違いない。

フジ山ＦＲコース。雲の上から始まり、土砂降りの中を下っていき、なぜか巨大寺院にたどり着く。

リズム感のよさはコースデザインにも表れている。この手のゲームでは、自然の造形を生かしてコースを造るか、もしくは人工的にギミックを多数仕掛けてコースを造ることになるのだが、本作の場合はどうも悪魔が作った自然の造形にさらに手を加えていったような凶悪なコースばかりだ。いくらハワイでもコースに溶岩流すなよ！　ロシアの山中に軍事基地を置いたり兵士を山登りさせたりするなよ！　いくらアメリカでも斜面にショッピングモールなんか作らねえよ！　なんで富士山のコース上に温泉があるんだよ！　もういちいちツッコミどころが多すぎる。だが、ツッコミを入れることさえ作り手の思惑に乗せられている気がしてならない。そのくらいメリハリが利いててテンポがいい。スピードを出して走り抜ける区間、ジャンプトリックを出す区間、ダイナミックに落下する区間、冷や汗を流しながらコーナリングする区間……そしてシャレにツッコミを入れる区間、という具合にそれぞれの区間が計算ずくで配置されている印象だ。しかも同じ土地に直線滑降が中心のフリーライド、人工のジャンプ台が連続するマウンテンクロスといった具合に、テイストの異なる複数のコースが用意されている。完璧すぎる！

欠点もなくもないが

正直、今回は書くのがつらい。「面白い」の3文字で済むことを、2ページも書き延ばさなければならないなんて、あまりにも残酷だ。ネチネチと欠点でも指摘して字数稼ぎをしようかと思ったが、欠点らしい欠点も見つからず困っている。もちろん、気になる点がないわけじゃない。ロードが長いとか、カスタマイズの幅が広くないとか、細かい戦略性や駆け引きに欠けるとか、同じようなレースが続いて単調だとか……でも、だからどうしたって感じだ。「落下」と「リズム」、この2点に傷をつけるような欠点じゃない限りどうでもよく思える。俺はただ脳内物質を垂れ流しながら、激しく転がり落ちたいんだ。それを邪魔しないようなら何も問題はない。

おそらく自分は、このゲームをしばらくやり続けるだろう。クリアしても売り飛ばしたりせず、数ヵ月後、数年後にまた引っ張り出してきて、再び楽しむことだろう。そうしている自分の姿をはっきりとイメージできる。

最後にちょっと嫌なことを言うと、なぜこういうゲームが日本から出てこないのか、それが疑問だ。『クールボーダーズ』は国産だったが、それ以降が続かない。もっと頭のネジが外れてて、それでいて細部まで練られているようなゲームが作れると思うのだが……まあ、国内じゃ売れないからと言われればそれまでだが。

関連作品

エクストリーム・レーシング ＳＳＸ

ジ エクストリームレーシング
メ エレクトロニック・アーツ
機 PS2　¥7,140円（5%税込）　発 00年10月26日

スノボゲーの極北。人工造成された極端すぎるコースを滑走する。トリックを出すのが簡単だったり、トリックでブーストゲージがたまるなど、『爆走マウンテンバイカーズ』と共通点が多い。最新作『ＳＳＸ３』では巨大な山を丸ごと再現することを目指す。

マリオvs.ドンキーコング

任天堂らしさが出なかったリメイク作品「再結成」の扱いはこの程度なのか!?

【個人の商品価値＞コンビの商品価値】を確立している両者にとって、今さら感が漂う本作は誰にとって懐かしいものなのか。

text by 多根清史
プレイ時間：20時間

「名コンビの再結成」は吉か凶か?

近頃はやっているものに「コンビの再結成」がある。これ、元メンバーがまだ売れっ子のうちは実現しにくい。コンビを解消する裏には言うに言えない事情があるだろうし、ユニットを離れた「自分」の商品価値を確かめたい動機が存在するからだ。人間味を抜きにして、冷たい方程式に直すと【個人の商品価値＞コンビの商品価値】といった不等号が成り立つ。

そしてコンビの再結成は不等号の逆転、つまり【個人の商品価値＜コンビの商品価値】と判断されると、起こりやすい。現在の価値と過去の価値を引き換える、というきれいな「等価交換」ではない。絶頂期は「時代の空気」に依存していて、どんなヒット商品でも、根付いた時代から離れてしまえば〝場違い〟になる。あの頃は良かったと振り返ったり、元アイドルの口尻に増えたシワを数えたり、いずれにせよ「ズレ」が「付加価値」とされるわけだ。

『マリオvs.ドンキーコング』は、マリオとドンキーコング、2大スターによる久しぶりの共演だ。『大乱闘スマッシュブラザーズDX』(以下『スマブラ』)や『マリオカート』など、対戦ゲームの頭数をそろえる要員としてのほかは、2人(1人と1匹)のカードは、見るからに避けられてきた。その理由も、非常にわかりやすい。彼らが、デビュー作の『ドンキーコング』において、きっぱり「善悪」の二極に分かれていたからだ。この対立は、続編の『ドンキーコングJR.』にも持ち越されたが、今度はマリオがコングをさらった悪人! 長い目で彼らを世界的ヒーローに育てていく見通しがあったなら、あんな思いきった企画は通らなかっただろう。

だが、じきに対立は終わりを迎えた。2人にはそれぞれ『ドンキーコング3』と『マリオブラザーズ』が用意され、たもとを分かったのだ。後者はさておき、前者はとかく凡作として風当たりも強いが、コングが〝独り立ち〟した、記念すべき分岐点ではなかろうか。

クッパたち亀一族にマリオの敵役の座を追われたコングは、失意の(?)数年を過ごす。往年のスターを〝再生〟したのが、今は任天堂の傘下を離れた、英レア社だ。立体感あるCGを得て、『スーパードンキーコング』として主役に返り咲いた。海外産のバタ臭い絵柄も、国内産の『スーパーマリオ』との差別化に役立ったようだ。

そんな2人が、GBAの中で「コンビの再結成」にこぎつけた。正直、どちらも追い風に恵まれているとは言いがたい。『スーパーマリオサンシャイン』は『スマブラ』に60万本近い差を付けられ、もは

ジ パズルアクション
メ 任天堂
機 GBA
¥4,800円(5%税込)
発 04年6月10日

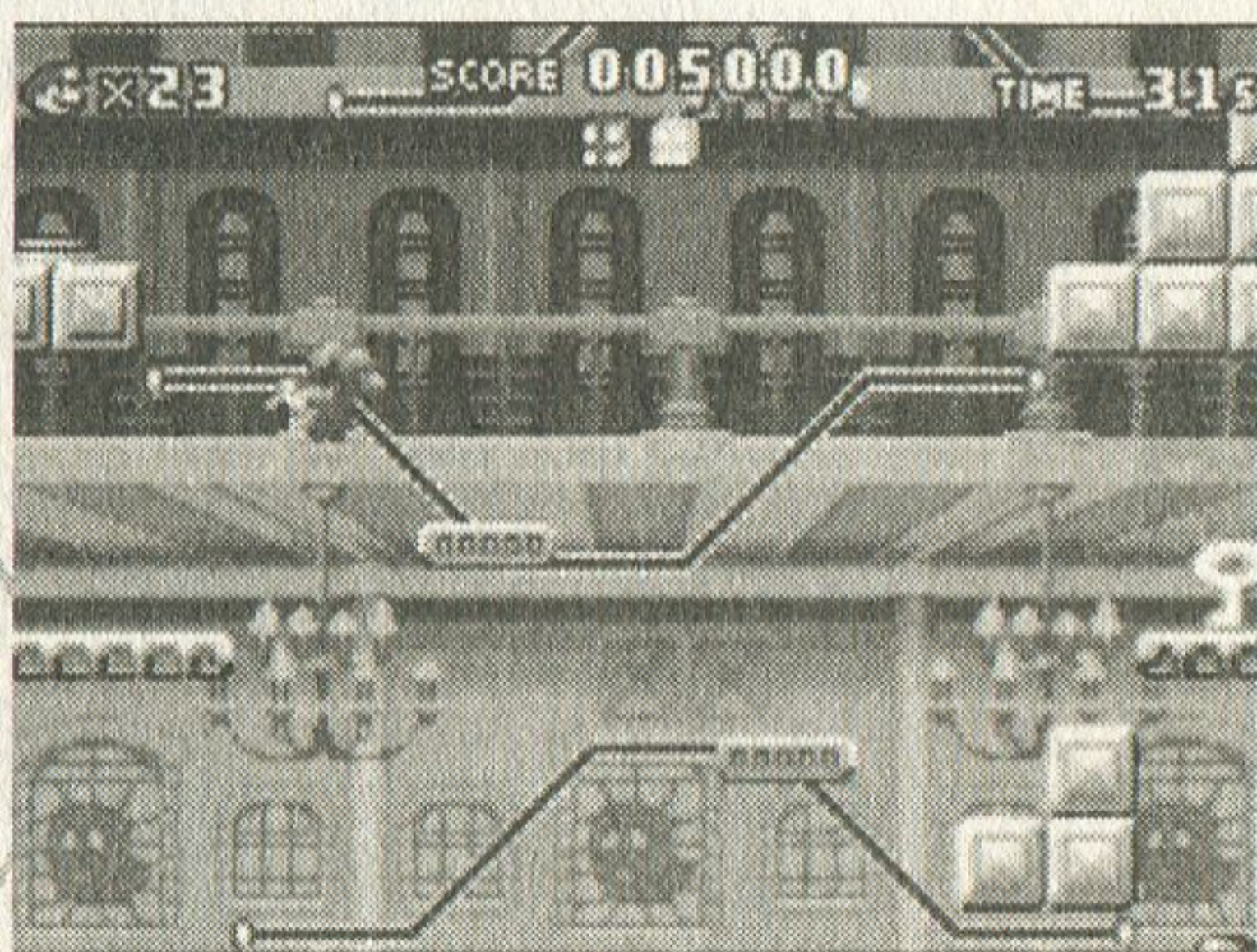
やハードの売上をけん引した面影はない。コングはコングで、レアが離脱してから正式な続編は出ておらず、『ドンキーコンガ』も『太鼓の達人』のキャラ替え商品なりの売れ行きに落ち着いている。この逆風の中で「再結成」を行うなら、細心の注意を払わない限り、うらぶれた印象は避けにくい。

平均的な「ドンキーコング」像を肉付けする難しさ

この『マリオvs.ドンキーコング』を手に取り、最初に浮かんだ言葉は「無造作すぎる」だ。ネタを明かせば、GB用『ドンキーコング』のリメイクである。いや、原作版の『ドンキーコング』に当たる面を省略しているから、「縮小版」かもしれない。

大まかな流れは、鍵を取って扉を開ける「追跡面」、ミニマリオを引き連れる「救出面」、ミニマリオをおもちゃ箱に戻す「ミニマリオステージ」、コングと対決する「ドンキーコングステージ」、以上4つのパートからなる。敵を倒すよりも、横をすり抜けてタイムを縮める、パズルアクションゲームだ。

つまらなくはない。元となったGB版は、宮本茂が直々に手がけているのだ。逆立ち・バック宙・大車輪を身につけたマリオは、「見えているのに行けない場所」と知恵の格闘をする。1面終わるごとに電源をオフ、待ち時間に遊べるつつましさが、後の携帯電話向けゲームを先取りしていた。

しかし、コンパクトにまとまった佳作を楽しめるというのに、この胸の奥にしこる「ガッカリ感」はどうしたことか。見かけが古臭いせい？ ひとつはそれもある。

逆立ち状態からの反転ジャンプ。任天堂ゲーム内には一見無駄と思えるアクションほど役にたつことがある

N64が登場して以後、マリオなりコングは、人気キャラクターというより、「最新テクノロジーの証明」といった〝ベンチマーク感〟が強くなった。「Intel Inside」を見て高性能を求める、あれだ。

マリオが弱いから？ それも大きい。「約束を裏切られたと感じるほど弱い」のである。3D化してからのマリオは、落下しても、気絶や少しのダメージを食らうだけで死なくなった。3D空間の認識力は個人によるばらつきが激しく、不死身はそれを吸収する〝クッション〟にすぎない。

2Dに戻れば、落下＝死亡のルールを復活させてもいい――という考えは理解できるし、実際元祖の『ドンキーコング』も、足のすくむ高さにおびえるゲームだった。それでも、わき上がる違和感は止めようがない。

GB版が発売された10年前は、これらの不満を覚えた人は見なかったと思う。当時の、元祖『ドンキーコング』はぬくもりを残す「近い昔」だった。今は知らない世代が増え、知る世代でもナマの体験を忘れつつある。原点からの「距離感」が違うのだ。

ここには、リメイク商品の難しさが凝縮されている。いったい誰にとって懐かしいのか。生まれる前のものごとは、その人にとってただの〝未知〟でしかない。マリオやドンキーコングのような寿命の長いキャラクターは、年齢により持たれたイメージも取り散らかっている。04年なりの「ドンキーコング像」を肉付けすべきところを、10年前と中身がほぼ同じゲームを名前を付け替えて出した。

その無造作な姿勢が任天堂らしくないし、しょせん「再結成」はその程度の扱いか、と悲しさを感じたのである。

関連作品

ドンキーコング

ジアクション
メ任天堂
機GB ¥4,095円(5%税込) 発94年6月14日

こちらはこちらでリメイク作品ではあったが、本文中でも述べているようにさまざまなアクションが追加され、それがしっかりと表現されていたことで名作となった。宮本茂がすごすぎたと言えばそれまでだが、本作でもただの移植クラスにとどまらない、新しいコングを表現できたのでは……。

イリスのアトリエ エターナルマナ

シリーズの曲がり角 路線変更は金と出るのか

アイテム作成をメインに独自路線を打ち出してきたアトリエシリーズが、RPG寄りにモデルチェンジ。その結果は？

text by 卯月鮎
プレイ時間：70時間

ジRPG
メガスト
機PS2
¥7,140円（5%税込）
発04年5月27日

錬金術とは、古代エジプトに起源を持ち、中世ヨーロッパで隆盛を極めた思想。卑金属から貴金属を生み出すことを目指す。科学とオカルトの中間に立つこの錬金術のもとには、パトロンをだまそうとする山師、まじめに技術として追究しようとする学者、人間の可能性を追い求める神秘主義者など、さまざまな人間が集い、夢を見た。今でいえばゲームもひとつの錬金術と言えないか。アルファベットと数字の塊が、新たな世界を作り、感動を生み出す。そこにはいまだ夢があふれている。

本作は、『マリーのアトリエ』に始まる、錬金術をテーマにしたアトリエシリーズの最新作。これまでは、街を拠点に依頼を受けて材料を収集し、新たなアイテムを生み出すのがメインだったが、今回はがらりとモデルチェンジ。世界のあちこちに広がる遺跡や森などのいわゆるダンジョンを巡る冒険メインのRPGに変更されている。主人公もシリーズ初の少年。もちろん、アイテム作りの要素も盛り込まれているが、これらは脇役に回って、主役はあくまでオーソドックスな一本道RPG。主従は完全に入れ替わってしまった。

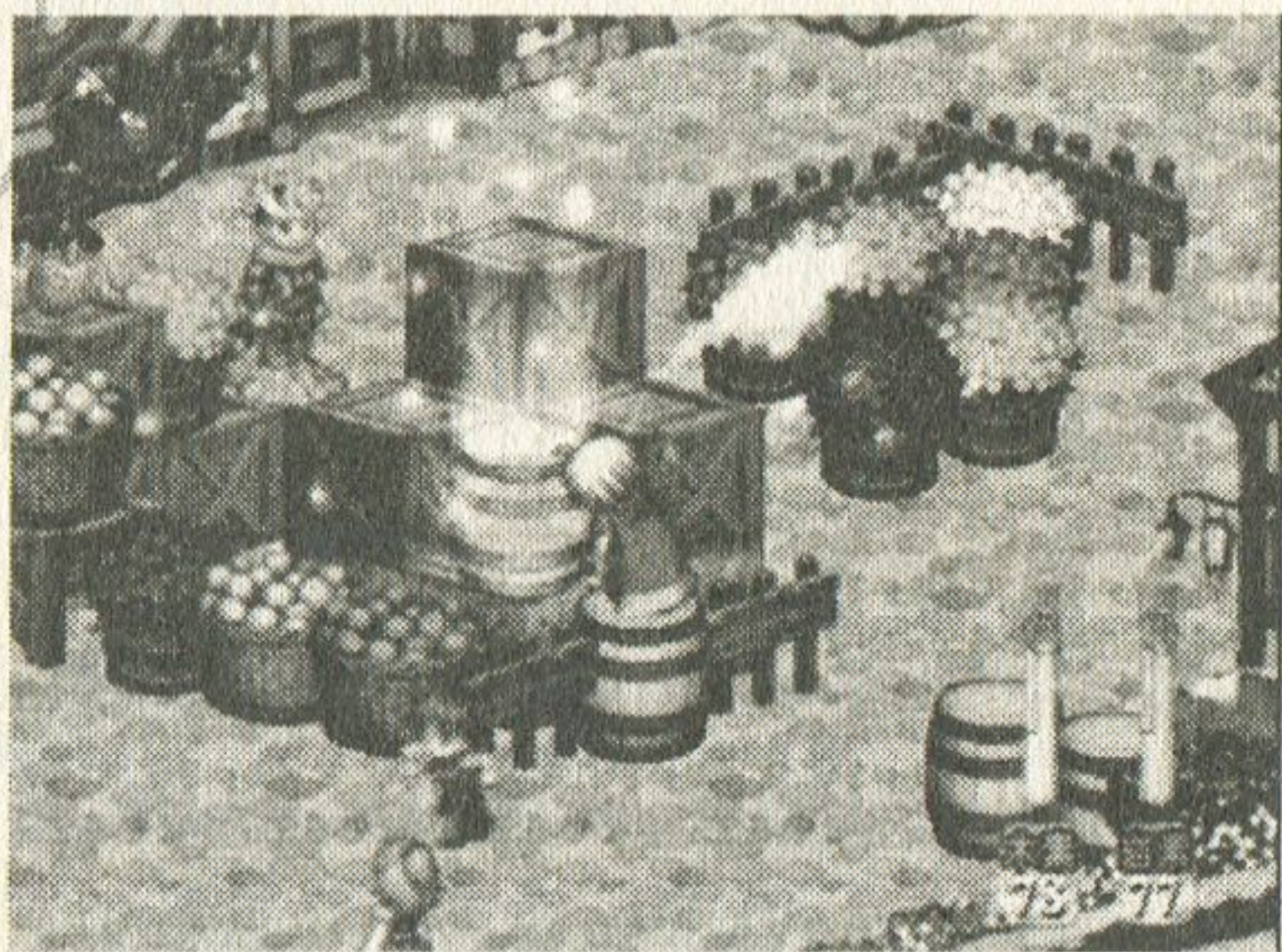
世界を救う錬金術

舞台は精霊〝マナ〟と、その力である〝源素〟で満たされた世界。ここで錬金術士はマナの協力のもと源素を使い、無から物を創り出すことができる。錬金術士の祖母の知識を受け継いだ少年クレインは、木のマナ・ポポと旅をしている途中、魔物退治を生業とする少女リイタと出会う。リイタとともにカボックという街を根城にすることにしたクレイン。やがてふたりは封印された天空都市アバンベリーを目指し、世界の破滅の危機と直面することに……。

戦闘は前作までの簡素なスタイルではなく本格的。ダンジョンには多少の仕掛けがあり、それを解くためにうろうろしていると、敵とエンカウントするという、ごく一般的なシステムだ。エンカウント率が高く、レベル上げも必要。といい意味で昔懐かしいRPGを遊んでいる感覚になる。

その中で、目新しいのは源素還元。□ボタンを押すと街やダンジョンにある岩や木箱が源素に変わる。看板からは〝木素〟、たるからは〝木素〟と〝岩素〟という具合に源素を入手可能。これを調合すると、回復などの効果を持つクレイン専用のアイテムとなり、いわば魔法の役割を果たす。RPG中で飾りとして存在するオブジェが消せる感覚は新鮮だ。石や岩、木などが魔法のようにしゅっと消えてしまう。本作では、ゲーム全体に絡んで効果的に使われているわけではないが、次作以降に発展していく

可能性を一番感じるのは、この源素還元だろう。

　一方、これまでシリーズのメインだった調合のほうは、それぞれの店で店主と話し、売り物のメニューを開発していく〝ショップ調合〟が主軸。開発したアイテムが実際に戦闘で使えるという利点はあるが、クリアにはほとんど関係なくなっている。そうは言っても、やはり調合は魅力的だ。〝桃香酒〟の材料、爆甘ランドーをガリガリの実に変えると〝ガリガリキュール〟になる。こんなふうに工夫して新しいレシピを発見していく楽しさは従来作どおり。さらに新アイテムを開発することで、店主とのエピソードも進む。特に魔法屋のビオラの話は、本編の主題ともリンクする、魅力的なエピソードだ。ただ、結局はサブなので、夢中になっても本筋は進まない。世界が危機に瀕しているのに居酒屋やパン屋の新メニューを開発している場合では……というジレンマも生じる。しかも、客から依頼があるわけでも、見返りがあるわけでもなし。自主的な店主との交流という印象で、物を作るモチベーションは低い。

岩や花、看板などを消せる源素還元。その感覚は新鮮だ。もっといろいろなものが消せたらよかったのに

　総合的に見ると、突如強敵が出現する、戦闘のテンポが少し悪い、という難点もあるが、武器調合などやれることが多彩で退屈はしない。ストーリーも、深みの部分では物足りないものの、生きる意味や変わらぬ絆といったテーマ設定はうまくいっている。チュートリアルが丁寧に作られていることもあって、もし本作が何の背景も持っていなかったら「今後に期待を持たせる作品」と評価されたろう。だが、アトリエシリーズの新作として見ると、それは変わってくる。

初代『マリー』が持つ精神

　というのは、初代『マリーのアトリエ』は、当時の重厚長大なRPGを逆手に取った、軽やかな作品だったから。「RPGは戦闘よりも街のイベントが楽しい」というある種の真理をプレイヤーに突きつけるかのような作り。大冒険じゃなくたって感動は味わえるし、魔王と戦わなくても人の役に立てる。戦闘シーンもあっさりしていてフィールドは簡素。それが決してマイナスではなく、逆に一種のポリシーであると感じられた。

　ところが一転して今回は、大作を思わせるテイスト。事態は徐々に深刻になり、恐ろしいほど敵が襲ってくる。初代からのシリーズのファンなら「錬金術士が戦う意味は？」との思いを抱くだろう。

　確かにブランドとして行き詰まり感があったのは事実だ。じり貧である以上、同じことを繰り返すより新たな可能性の模索が求められる。だが、シリーズはアイデンティティを持つものだ。それを守らなければ名前だけ同じ、と取られてしまうだろう。アトリエシリーズの本質とは何か。それを突き詰めれば、せめてアイテム調合と本編をもっと絡ませるべきではなかったか。あえて省略していたはずのRPG部分に力を入れてしまっては、これまでのスタンスを自ら裏切ることになってしまう。

　錬金術という壮大な夢を、親近感あふれる日常の風景に落とし込んだアトリエシリーズ。初代『マリー』の冒頭を思い出す。

「そんな英雄物語は彼らに任せておけばいいのだ。世界の大半の人間には、英雄も怪物も関係ない。自分たちにできることをやり、今日を平和に生きることができれば、皆それで満足なのだから……」

関連作品

マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～

ジRPG
メガスト
機PS　¥6,090円(5%税込)　発97年5月23日

錬金術士の卵・マリーとなって、さまざまなアイテムを作成し、人々の依頼をこなしていく。そのライトな手触りと、やり込むと深いゲーム性からスマッシュヒットとなったタイトル。そのスタイルは他のゲームにも影響を与えた。

桜坂消防隊

"消防士"ではなく"消防隊"として荒削りだが、斬新で意欲的なゲームだ

個人で消火ではなく、チームでの消火。目に見えるすべてが"触れる炎"……突っ込みどころも少なくないが、それを補うだけのリアリティが本作にはある。

『桜坂消防隊』（以下『桜坂』）は、架空の街「桜坂」を舞台とした（消防）レスキューアクション。プレイヤーは桜坂消防署の若きエース・本条大地を操り、桜坂を襲う7つの火災事件に挑んでいく。

くしくも前々号で『ファイアーファイターF.D.18』（以下『F.D.18』）のレビューを担当したばかり。正直「火災モノはもうおなかいっぱい！」ではあったのだが、『桜坂』はそんな心配を見事に裏切ってくれる作品だった。

『桜坂』が従来の「火災モノ」と大きく異なるのは、個人としての"消防士"ではなく、あくまで"消防隊"としてのチームプレイに重点を置いている点だ。プレイヤーが直接操作するのはもちろん主人公である大地だが、現場（消防ツウはぜひ"ゲンジョウ"と発音していきたい）では小手先の消火テクニックよりも、建物全体の延焼率や捜索状況を見渡し、他の消防隊員へ的確な指示を送る戦術眼が重要になってくる。前述の『F.D.18』や、火災モノの名作『ザ・ファイヤーメン』などに比べるとアクション色は控えめで、プレイ感覚としてはむしろリアルタイム型の戦術SLGに近い。

従来の同系タイトルにはなかったチームプレイという概念

本作における消火作業は、とにかく時間との戦いである。各ステージには制限時間が存在し、これがゼロになると任務失敗。また建物の各部屋にもそれぞれ延焼率が設定されており、もたもたしていると部屋単位でどんどん燃え尽きていく。部屋がひとつやふたつなくなってもクリアは可能だが、取り残された要救助者や遺留品も一緒に失われてしまうため、グッドエンディングを目指すならこれは絶対に避けたいところ。刻々と上昇していく延焼率がただならぬ切迫感を演出していて、思わず両手がじっとり汗ばんでくる。

序盤はまだ大地ひとりでもなんとかなるが、中盤以降の建物は構造が複雑で、延焼率70%オーバーの部屋が4つ！　なんてシチュエーションも珍しくない。そこで重要になってくるのが、本作の特徴であるチーム要素である。

現場では大地を含め最大4人の隊員を同時に動かしていく。とは言っても大地以外の3人はそれぞれAIに基づき自動で動いてくれるため、プレイヤーは無線でだいたいの目的地を指定してあげるだけでOK。AI特有のおバカな挙動もなく、一分一秒を争う修羅場においては涙が出るほど心強い存在だ。また、ステージによってはほかにも体力を回復してくれる医療隊員や、強力な外部注水で消火をサポートしてくれるポンプ車・消防ヘリなどの要請も可能。刻一刻と変化する状況の中で仲間の隊

text by 池谷勇人

プレイ時間：20時間

ジ チームワーク・レスキューアクション
メ アイレム
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年6月10日

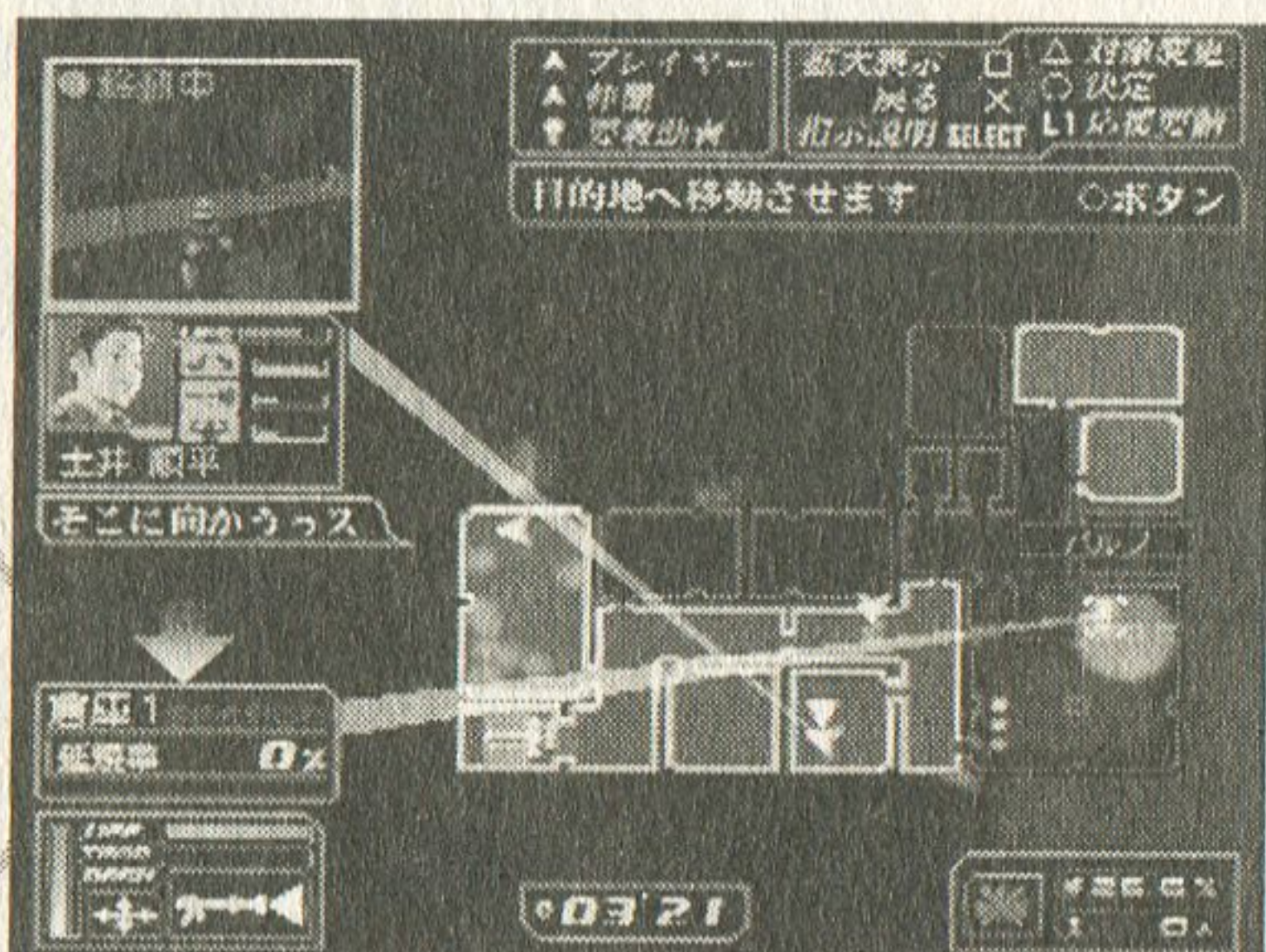
員たちを効率良く運用していく戦略性、そして力を合わせて「こんなの無理！」なピンチを切り抜ける達成感は、従来の「火消しアクション」にはなかったものだ。

各隊員の個性づけがきちんとなされているのも嬉しい。隊員たちはそれぞれ「足が速い」「消火が得意」といった特徴があるほか、消火活動中もあれこれしゃべって状況を報告してくれる。おっちょこちょいでお調子者の土井、コワモテだが頼りになる兄貴分の嶋、女性でありながら果敢に消防隊員を務める朝倉……。いくつもの修羅場をともに乗り越えていくうち、いやが応にも感情移入度は高まっていく。彼らへの愛着があればこそ、チームプレイも引き立つというものだ。

力押しのアプローチが功を奏した

加えて、やはり「炎を消す」というアクションの楽しさ、気持ちよさがゲームを進めるうえで大きなモチベーションとなっている。

目に見える炎は基本的にすべて消火することが可能だ。水をかけると「ジューッ」という音とともに蒸気が立ち上り、行く手を阻んでいた炎がみるみる縮小、やがてプッツリと消える。この快感と感動は実際に触ってみないと伝わらないかもしれないが、とにかくヤミツキになる。例えるなら梱包用の「プチプチ」をつぶしていく感覚だろうか。思わずひとつ残らず消火してあげたくなる中毒性がある。

正直、グラフィックのレベルは飛び抜けて高いというわけではない。しかし、ダメージを受けると画面が真っ赤に染まる演出や、延焼率、制限時間といったゲーム面での制約が現場の修羅場感をうまく出している。何より建物ひとつをまるまる再現し、さらにそのすべてを消火可能な〝触れる炎〟で包み込むという力押しのアプローチが、本作に並々ならぬリアリティを与えているのだろう。

誰を、どこに向かわせるのか？　一瞬の判断ミスが隊員はもとより、要救助者の生命をも危険にさらす

究極の敵が「炎」ではなく「人」になってしまうジレンマ

ストーリーについても触れておこう。メインとなるストーリーモードは7つの火災事件を追いながら、兄・雄一郎の事故死の真相に迫っていく構成。ステージ中で遺留品を入手したり、要救助者から情報を得ることでストーリーは数パターンに分岐していく仕組みとなっている。前述のとおり後半ステージの延焼率設定は半端ではなく、最初のプレイでベストなエンディングを見るのはほぼ不可能だろう。事件の真相を解き明かすには2周、3周と遊ぶ必要があり、やり込み意欲をかき立ててくれる。

ただ、『F.D.18』もそうだったのだが、火災モノの宿命として、最後は結局「炎」ではなく「人間」との戦いになってしまうのがやや残念なところだ。最後の最後、クライマックスがヒント丸見えの爆弾解体というのはどうなのか。それまで徹底して描いてきた現場の緊張感、仲間とのきずなといったテーマに対し、そこだけやけに浮いた印象を受けてしまった。

とはいえ総合的に見れば非常によくできた作品だ。所々に粗削りな点も目立つが、それをはるかに超えて本作は斬新で、意欲的なゲーム性を提案している。何より本作のような「足し算芸術」的作品は昨今のゲーム業界において非常にまれな存在だ。オリジナルタイトルの例に漏れずセールスは振るわなかったが、今後のシリーズ化を心から期待したい作品である。

関連作品

ファイアーファイターF.D.18

ジファイアーファイティングアクション
メコナミ
機PS2 ¥7,329円(5%税込) 発04年2月26日

『桜坂消防隊』に先駆けて発売された、もうひとつの火災ゲーム。アクション色控えめな『桜坂』に対し、こちらはひたすらにハードでストイックな消火アクション。同じ題材を扱っていながら、まったく毛色の違う作品に仕上がっているところが面白い。

クリムゾンスカイ：High Road to Revenge

断じてフライトシムではない！ だがまったく別の楽しさは満点

現実離れした機体の挙動にフライトシム・マニアは面食らうこと必至。マニア層をバッサリ切り捨てることで実現したゲーム性とは？

text by ハービー吉村
プレイ時間：20時間

ジ フライトコンバット
メ マイクロソフト
機 XBOX
¥7,140円（5%税込）
発 04年5月20日

レシプロ機全盛の設定はマニア向けだが……

マニア以外の人にとっては意外なことかもしれないが、フライトシム・マニアは、ジェット機よりもレシプロ（プロペラ）機を好む。なぜかというと、進化したジェット機を操縦するよりも、旧式のレシプロ機のほうが操縦することが難しいからだ。

特にフライ・バイ・ワイヤ（操縦桿と各動作部分をワイヤではなく、電気的な信号で結んでいるシステム）が導入された以降のジェット機（F-16ファイティング・ファルコン以降）は、ハッキリ言って、フライトシム化されても操縦していて全然面白くない。

まぁ、フライ・バイ・ワイヤの技術があったからこそ、F-22ラプターのような、ステルス性能と運動性能を両立させた戦闘機が生まれたのではあるが、フライトシム・マニアにとっては、操縦するのが難しい飛行機を操るのが醍醐味なので、実際の飛行機の操縦がフライトシムみたいになってしまうのは、どうにも複雑な心境になってしまうのだ。

さて今回、前置きが長くなってしまったが、そういうフライトシム・マニアの心を非常にくすぐる惹句とともに発売されたのが『クリムゾンスカイ』だ。

舞台は架空の30年代アメリカ。なんと、第一次大戦後、世界恐慌の中、アメリカ合衆国が解体。各州の連合体がそれぞれの国を作り、陸路は遮断されている。そこでは飛行船による空中輸送が主要な交通手段であり、それを狙ってレシプロ機を駆る空賊が跳梁跋扈している。何だか「紅の豚」みたいな設定ではあるが、フライトシム・マニアでなくとも、飛行機好きなら、結構グッとくる設定である。

もっとも、主人公も空賊のひとりなので、役どころは「ポルコ・ロッソ」ではなく「マンマ・ユート団」なのだが……。

ただ、残念ながら『クリムゾンスカイ』はフライトシム・マニアの視点からすると、どう考えても落第点をつけるしかない。

離陸して、一度空に舞い上がれば、どんな機動マニューバをしようが、どんな低空で低速飛行をしようが、失速することのないものを、フツー、飛行機とは呼ばないだろう。

そのうえ『クリムゾンスカイ』に登場する飛行機は、空を飛んでいるというよりも、非常に重力の軽い空間に浮かんでいる物体といった方がしっくりとくる。

非常に限定されたたとえで恐縮なのだが『Ｈａｌｏ』に登場するコブナント（敵）の戦闘機・バンシーと乗り味がソックリなのだ（崖や地面に激突しても、ちょっとやそっとでは壊れないところが

またソックリ！）。
　そして、このゲームをフライトシム・マニアに薦められない理由は、インメルマン・ターンやスプリットＳ、バレルロールなどの曲芸飛行的機動マニューバを、エルロンやエレベーターを使って操作するのではなく、右スティックを押し込んだあとの左右スティックのコマンド入力で行うことだろう。
　つまり、スイッチひとつで曲芸飛行をしてしまう飛行機を、フライトシム・マニアが受け入れるわけがない。このゲームは最初からマニアを排除したところでゲームが作られているのだ。
　確かに、ＣＭなどでプレイ画面を見ても、水平計や方位計、対気速度計、高度計などの、飛行操縦に必要な計器類が一切省かれているのは気になっていたが、こうまで大胆にイージーフライトを目指して作られているゲームだとは思わなかった。

狭い洞窟に突っ込んで敵の根拠地に殴りこみ、といったお約束的な熱いミッションもちゃんとある

フライトシムとは正反対のゲーム性

　とはいえ、そのことでこの『クリムゾンスカイ』の評価が下がるわけではない。フライトシム・マニアとしては複雑な心境ではあるが、このゲーム、かなり面白いゲームではあるのだ。ミッションの難易度も、超楽勝のミッションから、何とかギリギリのところでクリアできるミッションまで、すごくバランスよくできている。
　「シーヘイブン」「アリコ」「シカゴ」「ロストシティ」といった自由に飛び回れる箱庭的フィールドで、ミッションをこなしながらストーリーは進んでいくのだが、何よりもその箱庭的世界の出来が非常にイイのだ。飛行機を改造するために、フィールド上に隠されているトークンと呼ばれるマークを探す飛行が、かなり楽しい。
　ライブ対応のゲームなので、若干ボリュームが足りないかな、という印象があるのだが、もしライブ対応の環境があるのなら、かなりオススメのゲームではある。
　それにしても、やっぱり「アメリカ人はスゲーなぁ」と思うのは、こういうゲームを作るにあたって、バッサリとマニア層の切り捨てを行ってしまうところだろう。
　ある意味、『クリムゾンスカイ』は『エースコンバット』をアメリカ人が作ったらこうなりました、ってカンジのゲームだ。
　『エースコンバット』シリーズは、簡単操作と豊富な登場機種で初心者からフライトシム・マニアにまで、すべてのプレイヤーをフォローするように作られている。それ故に、実は両方のタイプのプレイヤーから不満が出てしまうという欠点がある。
　すべてに中庸を目指す日本人らしい堅実なゲーム作りと言えるかもしれないが、ある意味つまらないゲーム作りの作法だとも言える。
　それに比べると、アメリカ人は片方で『コンバット・フライトシミュレータ』のような超弩級マニアックなフライトシムを作り、もう片方で『クリムゾンスカイ』のようなマニア排除のゲームを作るのだから、やっぱり侮れない。
　まぁ、もっとも、『クリムゾンスカイ』で飛行機の操作性について語るのは、『クレイジータクシー』や『グランド・セフト・オート』で車の操作性を語るのと同じくらい、無意味な行為なのかもしれないのだが……。

関連作品

スカイオデッセイ

ジフライトアドベンチャー
メSCE　機PS2
¥7,140円（5%税込）　発01年1月25日

ＰＳ２初期に発売された、超実験的フライトシム。シューティングという要素を省いたフライトシムだった。また、モチーフとしてジブリ作品があるのも似ているが、飛行機の挙動もかなり似ている。

ビブリップル

ルールは単純 しかし存分に楽しむための敷居は……

斬新でシンプルな内容で誰でも遊べると思いきや、存分に楽しもうとするほど、不満と障害が見えてくるのであった。

text by 上志野雄一郎
プレイ時間：12時間

ジ写真トランポリン・アクション
メSCE
機PS2
¥6,090円（5%税込）
発04年5月27日

SCEがもたらした新ジャンルの確立

華やかなパステル調のタイトル画面の中を、ボコーダーを絡めた声で歌いながら楽しくスキップする主人公ビブリちゃんの姿。そのにぎやかで暖かみのある『ビブリップル』の光景は、「はたしてどんなゲームなんだろう？」という好奇心をかき立ててくれる。振り返ってみるとPSの登場から今年ではや10年を迎えようとしている今日。その中でPS、特にSCEがもたらした功績はさまざまな形で存在するが、筆者のイメージの中で一番大きかったことは、既存のゲームには当てはまらない斬新なジャンルを確立したことであると思う。それは前号の本誌で特集が組まれた「珍ゲー」を数多く生み出したことも挙げられる。その結果、今までゲームを遊んでいなかった層にも興味を抱かせ、新規ユーザーの獲得に成功したこと。そして作り手側のアイディアの幅を膨らませ、斬新なゲームをたくさんリリースしやすい環境を作ったことは、ゲームの方向性に新しい風をもたらしてくれた。

そして本作『ビブリップル』も既存のジャンルの型に当てはまらない、独創性に満ちた作品だ。

ビブリちゃんが愉快に写真の上で飛び跳ねる

『ビブリップル』は、過去に発売された音楽ゲーム『ビブリボン』や分家的な存在の『モジブリボン』シリーズの最新作。だが、ゲーム内容はキャラクター以外の関連性はなく、まったく新しい作品となっている。内容は至ってシンプルだ。ビブリちゃんを操作して、フィールドとなるシャシン（写真）の上に隠されたペタキャラというアイテムを見つけ出すこと。シャシンの上を歩いている最中にコントローラが振動すれば、そこに何かが埋まっている証拠。その場でトランポリンのようにジャンプを繰り返すと、シャシンが伸縮し、ペタキャラが浮かび上がる。ステージによって定められた種類と数のペタキャラを制限時間内にゲットできればステージクリア。襲いかかる敵もブンチなる見た目がウ○チだけどかわいらしい敵のみ。使うボタンも1つ、実に単純明快だ。それはあくまでライトユーザーもとい、老若男女誰しもが遊べるように想定した設計と思われ、制作側もそういうスタンスで本作をリリースしたと推測できる。

ところがいざ触れてみると、この『ビブリップル』が、正直どのようなユーザー層に向けて作られた作品なのかが、遊ぶたびに不明瞭に感じられて仕方がなかった。冒頭で述べた、型にはまらない独創的な作品が陥ってしまった迷走と言うべきか……。制作側が遊び

手に向けたコンセプトは理解できる。しかし、それにユーザーがついていけない齟齬が、『ビブリップル』には見えてしまったのだ。

未熟成のシステムと整いづらい環境

いきなり辛らつなことは言いたくないのだが、まず操作感覚の悪さが本作の魅力を根本的に台無しにしてしまっている。ビブリちゃんはジャンプして着地するとき、地面ピッタリのところでボタンを押すとスーパーフンバリという状態になる。そして、その重みでフィールドが深く沈んだ瞬間にボタンを離すとピッタシジャンプ、すなわち大きくジャンプが可能。この2つが成立すると、スーパーフンバリピッタシジャンプとなり、襲いかかるブンチを撃退できる。ところが、このタイミングがものすごくシビア。ゲーム中は視点も変化するので距離感もつかみづらい。余程の練習を積まない限り、まずスーパーフンバリピッタシジャンプは運でしか成立しないのだ。そして厳しい時間制限の中で迫りくるブンチたちを撃退できず、逃げるしか道がないという状況に陥いるハメに。これではボタン1つの単純な操作に破綻を生み出している。またゲーム中にポーズボタンを押すと、やり直し、またはゲームをやめるという選択に。要は一時停止が不可能なのだ。これでは大半のユーザーはストレスを感じ投げ出してしまうだろう。

そして本作のウリとして、携帯電話やUSB対応のデジタルカメラで撮影した写真をフィールド上のシャシンにしたり、メールを通じて友達と交換できる……のだが、残念なことに現状のPS2におけるライトユーザーの環境を考えると、この機能を十分活かせる層は極端に限られると言わざるをえない。ドコモやauをはじめとした普及率が多い携帯機種はフォローしている。しかしそれでもはたしてライトユーザーに、どれだけBBユニットの環境を備えた層がいるだろうか？　また自分のプロバイダを通したメールアカウントの設定も必要。携帯メールやフリーメールは使用不可。環境のそろわないユーザーはゲームをクリアして入手できる林家ペー・パー子夫妻やDr.コパの娘であるドーター・コパこと小林美穂の写真を活用するしかないのである。これって、あまりにも悲しすぎないか？

全体的なセンスと新しいことに挑戦する試みは良いのだが、バランスの悪さが足を引っ張ってしまっている

結論に入ろう。手厳しい意見になってしまったが、それでも撮影した写真を取り込めるシステムは遊んでみるとなかなか面白く、「EyeToy:Play」のように、みんなで盛り上がれるポテンシャルが感じられた。それだけに環境が普及していない現状は残念でならない。本作は写真を取り込める機能を前面に出したいという気持ちが先走りしすぎて、ゲームとしての完成度がおざなりになってしまったのではないだろうか。それともゲーム部分は最初からオマケなのだろうか？　あえてPS2ではリリースせずに、もっとシステムを煮詰めたうえで、後のPSPでリリースしていれば、コネクティビリティの大きな魅力として貢献できたのでは？　と感じてならないのだ。おそらく今後も本シリーズは新作がリリースされることであろう。次こそは斬新な要素を、多くのユーザーが気軽に受け入れられるようにしてほしい。全シリーズとも新しもの好きの好奇心をかき立てる魅力は十分に存在しているのだから。

関連作品

ビブリボン

ジACG
メSCE　機PS2
¥5,040円(5%税込)　発99年12月9日

ゲーム上で音楽CDを再生すると音の波形から障害物が形成され、その中をビブリちゃんがひたすら突き進む横スクロール型ACG。肩の力を抜いて気軽に楽しむには格好の1本。

ワリオワールド

丁寧に作られたゲームバランスとそれを表現しきれていないボリューム

任天堂プロデュース、トレジャー制作による良質なアクションゲーム。だが、良くできている分、ボリュームの少なさが気になるゲームだ。

何度も「やり直す」気持ちにさせるバランス

3Dフィールドを動き回り、敵を倒しながら謎を解いてクリアしていく。こういったゲームを作らせれば任天堂ブランドほど安定しているメーカーはないだろう。『マリオ64』『ゼルダ64』をはじめとする数多くのゲームを通して積み上げてきたノウハウはケタ違いだ。そのノウハウと、良質のアクションゲームを作るメーカーとしてマニアの間では有名なトレジャーの技術力が手を結んだ本作。その名前に恥じない、丁寧に作られたアクションゲームである。

トレジャー制作ということで高難易度を想像するかもしれないが、このゲームはそんなことはない。

まず、触ってみて感じるのは当たり判定のやさしさ。こちらの攻撃は見た目以上に当たりやすく、逆に敵の攻撃は当たりにくい。また、大きなダメージを与える敵が決まっているので気をつけやすく、不意にダメージを受けにくいのだ。というよりクリアのためには、敵を倒す必要はあまりない。マップ内に仕掛けられた宝物やアイテムを集めるために、いろんな場所に行って試行錯誤しながら謎を解いていくのが攻略の中心になる。そのため1エリアごとのマップが適度な大きさに作られていて、何度も往復するのが、さほど苦にならない。やられたとしても集めていたコインを使えばすぐに復活できる（普通にやっていればかなりのコインを所持しているハズ）。

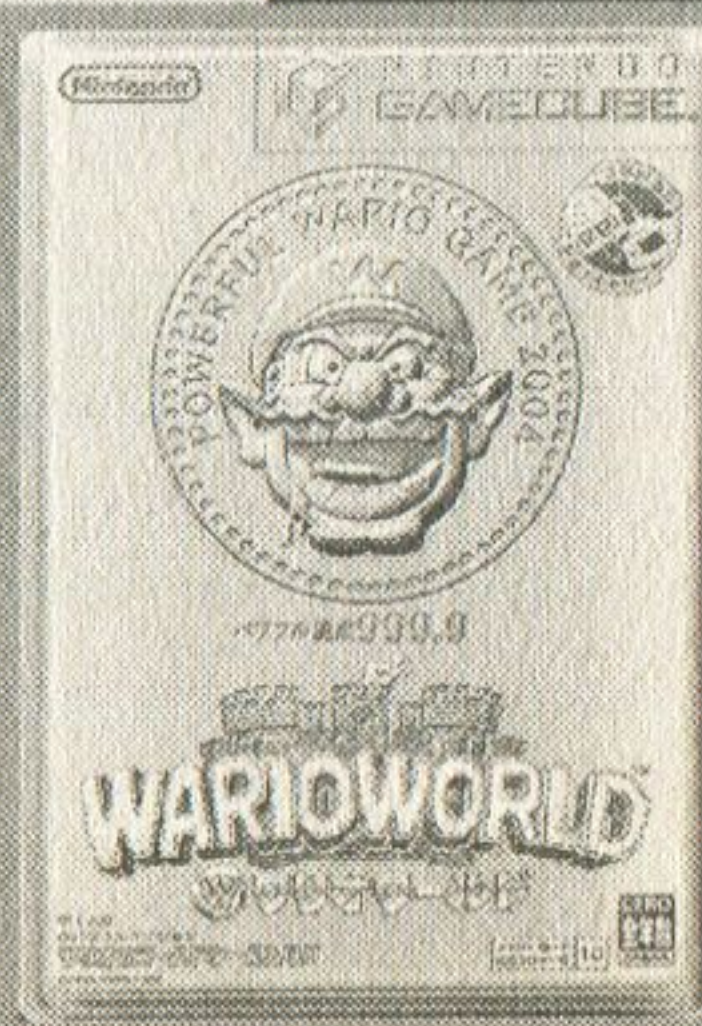
このゲームはマップを走り回りながら、時には敵を倒したりしながら、マップ内の謎を解くために何度でも「やり直す」ことを意識して制作されているのだろう。すべてのアイテムや宝物を取ろうとするとちょっと難しいのだが、ゲームクリアするのには関係がない。先に進んで操作に慣れたら、また前のマップに戻って再挑戦する。そのとき、自分がうまくなっていることに気づくのが実に嬉しい。

よくまとまったゲームである。ただ同時に、まとまりすぎている分、物足りなさも強く感じた。今どき4エリア（×2）はボリューム不足ではないだろうか。さらにうまくなった自分が体験できる場所がないのがもったいなく思える、そんなゲームだ。

敵やモノを持って3Dスティックを回せばジャイアントスイング。大技が簡単操作で出せるのも醍醐味だ

text by 藤原修二

プレイ時間：10時間

ジ パワフルアクション
メ 任天堂
機 GC
¥ 5,800円（5%税込）
発 04年5月27日

英雄伝説VI 空の軌跡

コンシューマRPGのような過剰な演出はないが、心地良いストーリーと良い意味での地味さが残るシリーズ最新作。

脳みそホエホエ
プレイ時間：47時間

ジ RPG
メ 日本ファルコム　機 PC
¥ 9,975円(5%税込)　発 04年6月24日

今回は前に紹介した『イース』シリーズでおなじみの日本ファルコムのもうひとつの看板RPG『英雄伝説』の新作**『英雄伝説VI 空の軌跡』**です。

1・2作目が第1期。3〜5作目が第2期。そして今作が第3期シリーズの1本目にあたります。

このゲームを簡単に説明すると**『イース』はアクションが心地良いのに対して『英雄伝説』はストーリーが心地良いゲーム**という感じでしょうか。ストーリー主体型のRPGです。

脳ホエは皿が超好き!!

画面が2Dから3Dに変わったもののコンシューマRPGのような本編中のムービーや過剰な映画的演出でカメラがぐるぐる回るわけでもないので個人的には**良い意味での地味さ**が作品の色にあっていて好きですね。

1シーンしか無いような所でもちゃんと顔パターンがあって好感度大!!

今作のストーリーは途中で**ある程度先が読めてしまうところがあるものの（苦笑）**相変わらず丁寧に作りこまれた世界と個性豊かなキャラが織り成す物語は見ていてとても気持ちよく、ほんわか優しい気持ちになり、面白かったです。

新システムの中でも敵が落とすセピスをどれに使うか考え所のあるシステムは上手!!

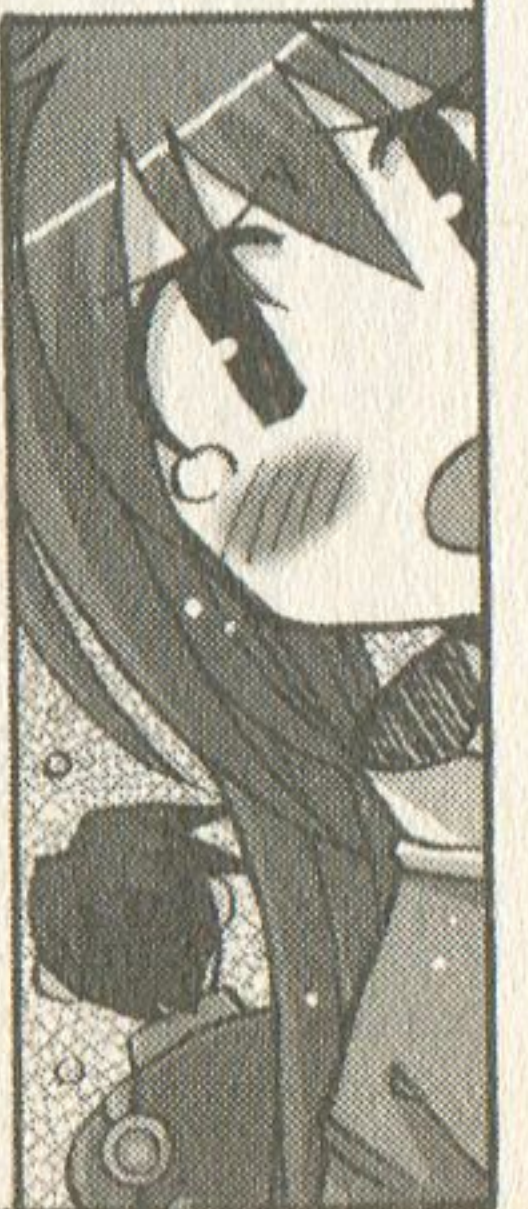
クオーツ　スロット　お金　うーん

ゲームシステムに関しては**どこかで似たようなものを見たことがある気もしますが（笑）**シンプルでいながらプレイする人によって個性が分かれるシステムはシリーズの中でも一番の出来ではないでしょうか？

オート戦闘が無いのは不満だけど…

さて、ここまでの感想だととても良いゲームなのですが困ったことに最後の最後に**衝撃の展開**が待っていたのです!?

もう涙したね!? 脳ホエは別の意味でだけど…

なんと良いところで終わって**次回（『VI―2』？）へ続くんですよ!?**
なんじゃそりゃ――!!

確かに『英雄伝説』シリーズにとって1作目での謎が次の作品で解けたり旧キャラと出会ったりするつながりの部分は醍醐味ですが、**今回みたいな半分に切った続き方は大作RPGとしてはどうかと思う。**演出としては面白いと思うけど納得はできない感じです。

とりあえずみんながみんな思うことはきっと一日も早く**続きを出してくれ――（泣）**ということですね。

ヴァンパイアパニック

全体的な作り込みが中途半端「大人の事情」でリリースされたタイトルの悲哀

金がない、は通用しない。時間がない、ならじっくり作ればいい。無理矢理出された感のある本作はセガサミーの未来を不安にさせるものでしかなかった。

text by 編集部遠藤
プレイ時間：16時間

ジ アクションAVG
メ サミー
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年6月24日

ゲームメーカーとしてのサミーといえば、パチスロタイトルのイメージが強い。一般的なゲーマーにもわかるタイトルとなると『ギルティギア』シリーズになるのだろうが、格闘ゲームなので万人向けではない。そんなサミーだがお金はたくさんある。お金があるから、ある意味ではセガを救ってくれた。これはいちゲームユーザーとして本当に感謝したいと思う。

だが、ここでひとつの疑問が生まれる。セガサミーにおけるサミーのゲームにかかわる部分だ。今までは販売会社サミーとして開発会社を使ってリリースしていたが、セガ開発陣を抱えた今、外に振る必要はもうないのではないか、そんな疑問である。

とはいえ、サミータイトルをやったことがない身としては、うかつなことは言えない。そこで今回選ばせていただいたのが、本作『ヴァンパイアパニック』（以下『VP』）となるわけである。

グラフィックもシステムもほめられない

『VP』でサミーと組んだ開発会社はアルファ・システム（以下アルファ）。『ガンパレードマーチ』や『新世紀エヴァンゲリオン2』なども開発した優秀なメーカーだ。アクションAVGの実績がないとはいえ、アルファと組んだのであれば間違いは起きないだろうと考えていたのだが……すいません、開始から30分で1回目のプレイを放棄しました。

そうなった理由としては、

・見た目の古さ
・敵のロック機能
・攻撃と回避のバランス
・うたい文句「緊張感」

以上4点を挙げることができる。なお、これらに関しては最後までプレイしてもずっと抱き続けていたことでもある。

ひとつひとつ説明させていただくと、まずパッケージのイメージイラストとはかけ離れすぎているグラフィック。開発者の愚痴を聞くときに「システムかグラフィック、どっちかにしか金をかけられないことが多々ある」といった話を聞くが、まさかサミーが投資をケチるとも思えない。

むしろシステム面での評価を受けているアルファだけに、意図してグラフィックは力を入れなかったのかも、その分とことん古臭くなるようにノイズを取り入れたんだな、と割り切ることにした。

だが前述の項目を見てわかるとおり、システム面での問題のほうが多い。敵のロック機能についてだが、L2を押すことで表示されている敵のひとりをロックすることが可能となっている。ロックしていれば命中率は上がるし、何より敵とは逆方向を向いていてもしっかりとロックした相手に向き直

って武器を使ってくれるという利点がある。逆に、ロックしないと本当に攻撃が当たらなかったり、向いている方向に攻撃し続ける、といった非常に単純なシステムにもなっているので、ロックは本作においてかなり重要となる。だが、このロック、敵を正面に捉えていないと敵として認識しないという、とんでもない欠点がある。では敵に囲まれた場合はどうするか？

△ボタンのスタミナ消費全方位攻撃で切り抜けるか、一度離れて敵を見据えロックする、のどちらかを選ばなければならないのだ。これは素直にテンポが悪いと思う。銃使いの仲間がいるが、こいつはまだいい。もともと遠距離攻撃タイプなので、遠くからロックして攻撃を繰り返す、あまり違和感はなかった。だが、近距離攻撃タイプはいちいち離れてロックすることになる。囲まれて、そのまま抜け出せずにリンチを食らうことも少なくなかった。

　この「リンチを食らう」は次の項目である攻撃と回避のバランスに直結することでもある。現代におけるアクションゲーム（主に八頭身キャラクターもの）の場合、回避という言葉がある以上、攻撃後に回避、攻撃中にキャンセル回避などのことを想定しているのだと考えていた。だが、『VP』における回避は「ただの回避」である。敵が攻撃した瞬間を見計らって×ボタン、ヴァンパイアが遠距離攻撃してきたところで×ボタン、だ。攻撃中に何度×ボタンを押しても反応などしない。攻撃は攻撃、回避は回避という漢っぷりだ。ここまで書くと想像できる方もいると思うが、「攻撃中に囲まれていたことに気付く→回避しようとしても全体攻撃につなげようとしても受け付けない→背後の敵に攻撃されてリンチ開始」となるわけである。囲まれるほうが悪いという意見もあるだろうが、それなら「回避」じゃなくて「防御」のほうが一般的だったような……。

攻撃中に背後を取られたらダメージ覚悟。もしダウンしようものなら、袋叩きが待っている……

　最後に「緊張感」の話に移るが、公式HPでも明記されているように、本作は「緊張が連続する」アクションアドベンチャーと銘打ってある。これに関して「？？」と感じた方も多いのではないだろうか？　たいていのアクションゲームの場合、プレイ中のよそ見は即死につながる。よってアクション全般はほとんどが「緊張が連続する」タイトルということになる。こんな当たり前のことをうたい文句にしなければならないほど特徴がなかったのか？　なんだかかわいそうになってきた。

マジメに取り組むかセガに任すか

　正直『VP』に関しては文句しか出てこない。詳しくは触れられなかったが、住民の救助・護衛も非常に淡泊だし、シナリオの魅力も薄い。唯一、追加される「ヴァンパイア・モード」が襲う立場という背徳感により、別の意味では刺激されるが……。総じて言えるのは、「全体的な作り込みの甘さ」である。グラフィック、シナリオ、システム……どれをとっても中途半端なのだ。こうなったのはアルファが原因とは言わないし、サミーが一方的に悪いとも言えない。俗に言う「大人の事情」といった、体のいい言葉によるものだろう。

　チャレンジすることは悪いことではない。が、中途半端にチャレンジするなら、ゲームはおとなしくセガに任せて、もうサミー主導で作らなくていいよ、と言いたくなるタイトルであったように思う。

関連作品

スパイフィクション

ジアクションアドベンチャー
メサミー　機PS2
¥7,140円（5％税込）　発03年12月25日

編集部にあったのでプレイしてみたサミータイトル。開発はアクセスゲームズとあった。もろ手を挙げてほめることはできないが、作り込みという点ではこっちのほうがまだしっかりしている印象を受けた。「ゲーム批評Vol.56」にて批評済（宣伝です）。

読者あっての本ですから

●龍子オネーさん(19歳)
タレか塩かっつったら、そりゃあ塩でしょう！と主張する微妙なお年頃。

○シシタン(12歳)
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

やはり女性が入ると空気が変わりますね！

●ああ〜またムシムシする季節になりましたね。ムシといえばオネーさん夏は蚊がうざったいので、読者のみなさまがマンションに引越しされる際には虫が飛べない5階以上の部屋に住むことを奨励します！

○ソレは関係ないですが、前号の10Pに一回は名前が載ってた奥山編集長フィーバーが未だに続いてオリマス。喜ばしいコトですが、とにかく今度こそ長く続いてくれることをシシタン切に願いマス！

■奥山女帝の暴走が楽しみ。やっぱり罰ゲームで落書きされた顔写真を掲載されたりするのでしょうか。

（埼玉県　羽生コヤジ）

■正直貴誌が何を目指しているか判りません、毎号編集長が変わるような状況では仕方ないのかも知れないですが、これからは奥山編集長の色を出して欲しいです。その方が魅力的な雑誌になると思います。昔のさいとー編集長も好きなようにやっていたと思います。私はゲーム批評が雑誌において初めて書き手を意識した雑誌なのでそういう雑誌になると嬉しいです、奥山さんもがんばってください。

（京都府　ＲＴＫ）

■奥山さんがいる限り、購入する予定です。暴露本的な部分を減らして批評本らしい姿に戻ることを祈ってます。遅くなりましたが、津田さんお疲れさまでした。

（千葉県　まくってチャンプ）

○津田さんの扱いがイイカンジにぞんざいな本音トークありがとうございマス。

■つまらない記事だからと言って連載をやめるのではなく、つまらない記事を面白くしていってほしいです。美少女ゲーム地獄変は面白さをまだ感じませんが、ギャルゲー、エロゲーをやらない私は、やる人の価値観を知ることができるので安易に無くさないでください。ネットゲームの記事も同じく。

（北海道　三浦冬峰）

■56号関連ですが、3Dを論ずるなら「Beautiful 3D」などのPC用3Dデバイスにも触れて頂きた

かった。この方面ではエロゲーメーカーのイリュージョンも興味深い動きを見せています。またいつか機会を見てとりあげて欲しいです。

（広島県　無差別 流）

○FFに向うを張るエロゲー会社としていまやイリュージョンはカリスマ的地位に上りきってマスネ。

■貴誌を読むようになってはずれのゲームを引くことが無くなりましたが、驚きのゲームに出会うことも減りました。出費は減りましたが、良質過ぎる情報も見方によっては害だと知りました。

（東京都　暗黒ペンギン）

○それは貴族的精神の考え方デスネ。

●でもその考え方は諸刃の剣よ。

■SCEの珍ゲーはだいたい買ってるので今回の企画はうれしかった。僕的には将来への投資だと思っている。『MH』のオン・オフレビューなど今号は780円では安すぎるおもしろさでした。以前の洋ゲー企画は不十分だったので、『GTAVC』も売れてるし洋ゲー特集を、銃モノをやらなくちゃ。

（大阪府　ぱぱいや）

■珍ゲーに関しては、もっともっとホメてほしかったですね。これからのためにも。「豚もおだてりゃ木に登る」では言いすぎかも知れませんが、とりあえず数が出ないことには"当たり"も入ってきませんから。

（大阪府　どっぴゅ精子丸）

○実に正論なんですが、だからその名前やめなさいっツーニ！

■最近某同人ゲームの発売日に初めて列に参加してしまったんですが、最近の同人ゲームって凄いんですね〜。もし記事として使えるならPCの同人ゲームとか100円ショップのPCゲームのレビューなんかもしてください。果たして100円ゲームって面白いのだろうか？　この前5つほど買ったんですけどね。まだやってないです。

（京都府　連打馬鹿）

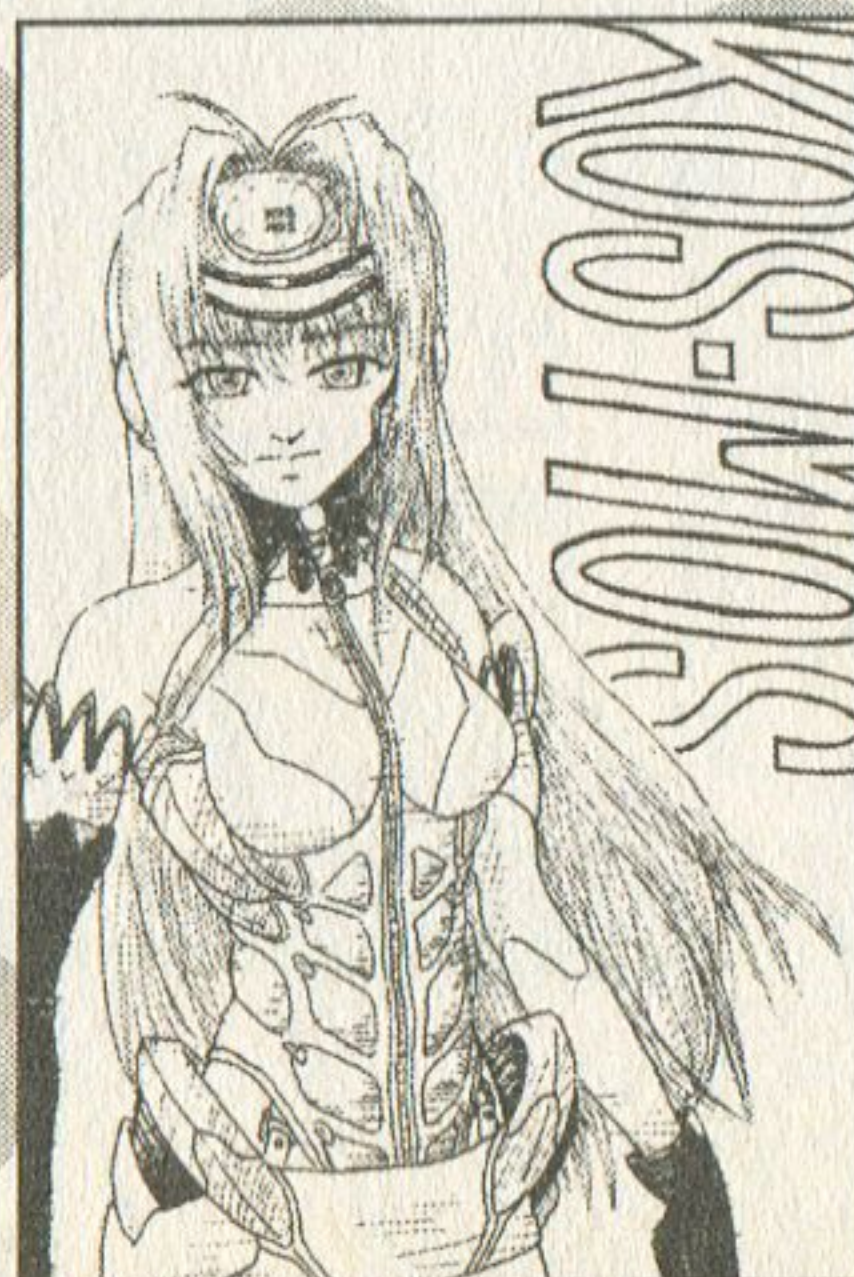
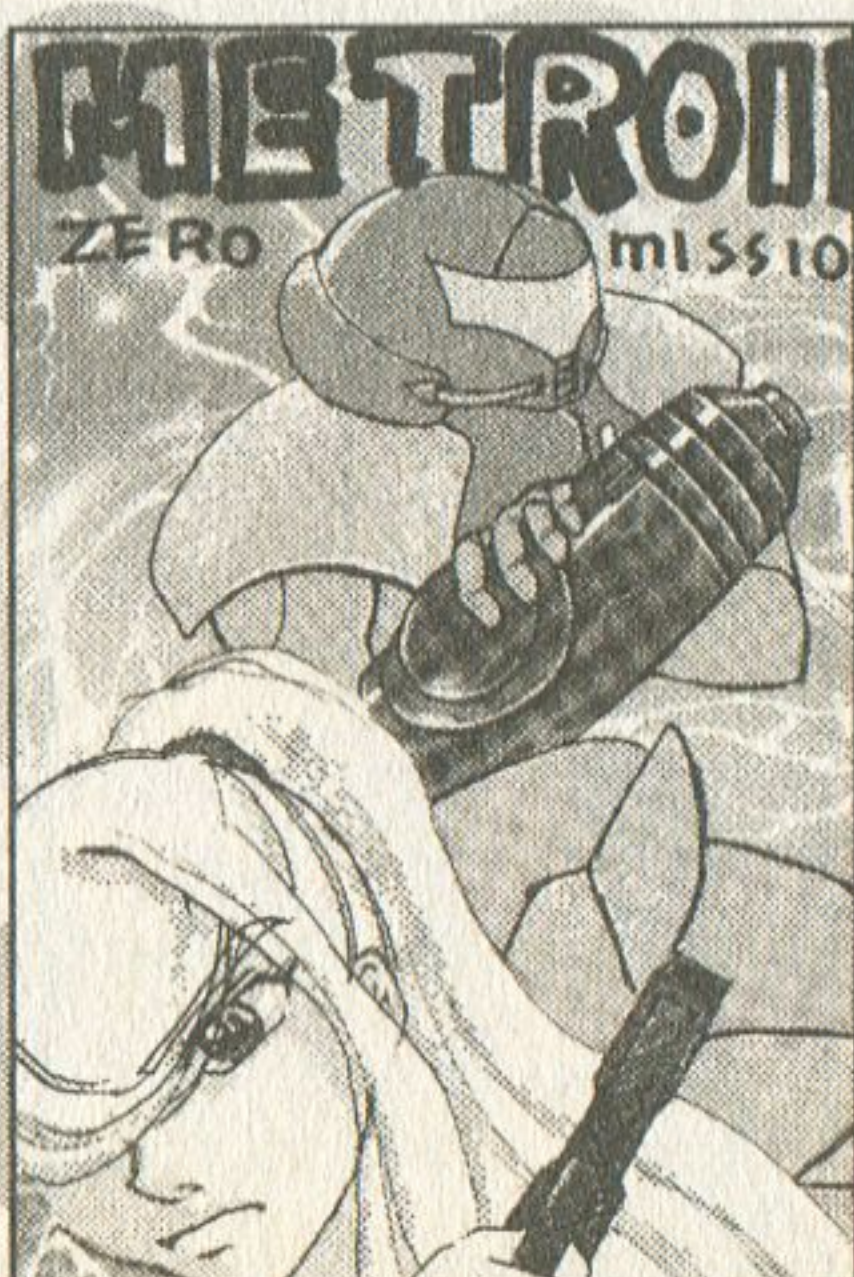
○下手すると2Dシューティングは同人でしか見られない時代もきちゃうかもしんないですネー。でも同人ショップで売ってる1500エロゲーは、プロとアマチュアの区別はなくなっちゃって

読者イラストギャラリー

切にイラスト募集中!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。

〈愛媛県　クーロン助川〉
『鉄拳』というタイトルはワタシも初めて知りましたよ。

〈東京都　アラスカ〉
この際ゲームに関係なくともよろしいのかと……よくないか。

〈愛知県　DE☆ME〉
限定版の特典フィギアがエラいことになってましたね。

〈北海道　KIMA〉
『ファミコンミニ』第3弾に決まった1作目のほうが売れてしまうんでしょうか。

〈愛知県　栓〉
久しぶりの5枚投稿には感動しました。引き続きよろしくお願いします。

ますね。

■龍子おねーさんのイラスト、どんどん乳がでかくなってきてないすか？

（神奈川県　ken）

●ソコはオネーさんもびっくりですがバイオリズムと飛龍センセのマイブームで変動するようです。

■今回の実演版『くまうた』？の脱力表紙はすごくいいですね。これまでは硬い雰囲気が多かったと思うので今後も期待しています。ところでWEB定期購読が始まるとの事ですが、自分はまだ紙の方が好きです。興味が有る無しに関わらず、全部読む主義なので本という形の方が楽ですから。店頭に並ぶより早く読めるとの事ですが、郵送定期購読でも1日早く読めるし、どの位早まるのでしょう？

（茨城県　鯨夢究部）

●しいていえばかさばらないのがオトクです。

■今号の表紙の熊の中には誰が入っているのですか？

（神奈川県　イッチー）

○このテの汚れ仕事はほぼ100％遠藤さんデス。

●53号「ゲームは犯罪者を生むのか。」の表紙にて、早朝の秋葉原で血糊のついた鉄パイプもって警察の前を駆け抜けた彼にはもう捨てるものがありません。

■月刊にはなりませんか、そうですか。隔月刊でも良いですから、300ページ位になりませんか、そうですか。4分の1位はカラーページになりませんか、なんなくていいです。

（山形県　長坂賢次）

●どっちやねん。

○それはそーと「ゲーム川柳」ついに他の投稿者が登場しまシタ！

■ラスボス戦／雑魚より弱い／ありなのか？

たまにラスボスが弱すぎるゲームがあるので。（福井県　ぺんぎん）

■この葉書／不掲載なら／没葉書

最後の五七五は、今時藤田まことも言わない「当たり前田のクラッカーよ」というギャグで、突っ込んでしまった。（岡山県　N村）

●そんなか／やる気どうした／夏バテか？

（埼玉県　龍子オネーさん）

ハイ今回の特集・任天堂ですが……

すっかり黄昏感漂う会社になってしまいましたねェ

ぎゅうううう

このアマッコといい編集部といい誰かこの無礼者達にキッツイ罰を考えてやっちゃあ戴けないでしょうカ？

そんなシシタンはDSとPSPドッチ買うンですか？

12歳なシシタンは子供らしく任天堂派デス

あーやっぱりスパイダーマンの映画とか出されても

あんな半端にでっかいハードを2時間も抱えてじーっと見てるってシチューエーションなんて到底アリエないですよねー

う一肩こるー

イヤ決してソコマデ言っちゃいないンデスケドネ——!!

ンデ具体的にはナニを遊びたいの？

マー2画面の存在価値とか任天堂ハードなのでまたもやポケモン専用マシンになっちゃうのでは？とか不安もアリマスが

無線LANを使ったメール機能なんか活用できると楽しそうデスよねー

フムフム

読者遊戯
～DOKUSYAYUHGI～

○では、今回のお題は、**「このゲームだけは手放せない」**デス！

■そんなの選べません。中古に行かずに残った精鋭ばかりなんだから。マイナーなトコでは『ウエルトオブイストリア』ですね。今じゃ絶対手に入らないでしょうし……。

（福岡県　カゼ・イユンさん）

■『ときめきメモリアル3』。ゲームとしてではなく、エンディングに自分の名前が出てるので。ときめきファンドのおかげです。

（大阪府　かどまじんDKさん）

■『シレン2』だけはいまだに持ち続けている。もうハードは売ってしまったというのに……。

（東京都　ティーポットさん）

■『怒首領蜂大往生』。いくらやってもクリア出来ないから何時までも手放せません。

（東京都　ゼノビアさん）

■ROM版『悪魔城ドラキュラ』。ディスクシステムを手に入れた時点で書き換えリストに入っておらず、どうしてもやりたかったためROM版を発売日に買いに行った5年越しの執念がつまったソフト。

（埼玉県　HDKさん）

■『コットン』、『パノラマコットン』、『コットン100％』、『コットン2』、『コットンブーメラン』、『レインボーコットン』の『コットン』シリーズ。理由はコットンを愛しているから、相変わらずです。

（北海道　三浦冬峰さん）

●オネーさんも、この先一生読まないような気がするけど、なんとなく捨てられない本ってのがありますこういうのは引越しとかになって初めて処置に困っちゃいますよねー。

○では次号のお題は**「ゲームで育んだ愛」**デス。ゲームをきっかけにひと夏のアバンチュールという景気の良いヨタ話を是非！

30メートルとはいえ子供同士でメーリングリスト作ったり不特定多数にデータ飛ばして出会いのきっかけになるようなコミュニケーションツールになってくれると遊べそうデスよねー

テスト中に答えを教えあったりとか絶好のカンニングツールにもなりそう

……マーネ

でも任天堂様にはDSで儲けて頂いてあんなボンヤリしたハードで携帯マシン市場に参入してくるようなうっかりさんを是非トモ**蹴散らして**欲しいモンですよね！

オネーさん…そんなにアソコ嫌いナン？

そういえば『任天堂では掃除のおばちゃんが一番お金持ち』という話がありまして

ふえ？それはなんで？

ファミコン登場よりも昔むかし任天堂が経営的に非常に厳しくなった時 当時の従業員のおばちゃんたちに給料に代えて自社株を配当してたのネ

デモおばちゃんたち会社を辞めないし株を売ろうナンテ思わないまま働いてたら…

そのうちにソレが**物凄い値段**に跳ね上がっちゃいマシテ…

おおオネーさんも**今から掃除に行きます!!!!**

←京都

執筆者一覧

天野譲二／あまの・じょうじ
著書に「電子遊戯鬼畜道」（マイクロマガジン社）、その他「面白いDVDの本」（太田出版）、「日常洋画劇場」（洋泉社）などを執筆。

飴尾拓朗／あめを・たくろう
G-trance丁稚。仕事も絡みながら『スパロボ』熱が冷めやらぬ今日この頃。今は仕事が落ち着いたのをいいことに、ガンプラをちくちくと作りながら『MX』と『D』を並行してプレイ。

Alexander服部／あれくさんだー・はっとり
DTM、パソコン、ゲーム関連のフリーライター。今一番欲しいものはお小遣いとエアコン。扇風機の限界を感じているところです。

池谷勇人／いけや・はやと
78年生まれのアナリスト兼ライター。市場の低迷とは裏腹に、近頃のPS2タイトルはDC末期をほうふつとさせる充実ぶり。平成新山と化した積みゲーの山を見て、日々途方に暮れてます。

卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。『イリス』のショップ調合は『リリー』のラフ調合を受け継いでいる。その復習のために過去作を引っ張り出してきたら、またハマった。『マリー』にも……。サイトはhttp://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

緒方カズキ／おがた・かずき
某雑誌のMIDI氏のコーナーを読んでエロゲーマーからギャルゲーマーに更正した自分にとって今回の戦いは感慨深いものが。負けて悔いなし。

がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな36歳。

上志野雄一郎／かみしの・ゆういちろう
フリーライター。最近の取材でPS寄りのメーカーさんが、DSに強い興味を抱いていたのが印象的でした。やはり2画面とタッチパネルがゲーム屋としての魂を揺さぶるそうで本当に嬉しそうに話されておりました。楽しいゲーム、期待してます！

多根清史／たね・きよし
ゲーム雑誌『CONTINUE』編集デスク兼フリーライター。現在、『メガドライブ大全』を全力で執筆中。初回限定版のオマケは、なんと海外版ジェネシスのミニチュア。乞うご期待！

中村彰憲／なかむら・あきのり
立命館大学政策科学部助教授、学術博士。名古屋大学、中国清華大学公共管理学院交換研究員、早稲田大学アジア太平洋研究センター助手を経て現職。専門は組織論および経営戦略論。研究分野は中国におけるデジタルコンテンツ産業。昨年のE3からはロシア、東欧におけるデジタルコンテンツ産業の研究にも着手。ご意見はslnakamuraa@yahoo.co.jpまで

名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト開発部部長を経て、現在は株式会社セガ R&D本部 アミューズメントヴィジョンディヴィジョン部長。セガ時代『バーチャレーシング』などにCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』などをリリース。最新作は『F-ZERO GX／AX』。

脳みそホエホエ／のうみそ・ほえほえ
イラストレーター。8月27日発売予定のPCゲーム。オーガストファンBOXで一部の作画をさせていただきました。よろしく。あと夏コミ3日目くじらチャンネルユ―60aでジャレコ本を出す予定です。http://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/

ハービー吉村／はーびー・よしむら
編集者／ライター。最近、メインのマンガ編集という仕事が、メチャクチャ忙しくなってきた。経済的には喜ばしいことだが、全然遊びにも行けないんじゃ、何のために働いてるんだか!?

橋本和明／はしもと・かずあき
小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとしてさまざまな雑誌で活躍中。

罰帝／ばってい
ゲーム以上にゲーム音楽を愛する偏ったフリーライター。元企画者で元ゲーセン店長代理で元中古ソフト屋買い取り担当。「罰記」でググると拙者の日記にたどり着くので来ないでください。

原田勝彦／はらた・かつひこ
2004年の夏だというのにメガドライブのゲームばかりやってるフリーライター。一応、これも仕事なんだけど……。

春生文／はるお・あや
書籍企画屋件ライター。某TV局が「ネット依存」特集を放映中（7月現在）。ネトゲは閉じてるようで開かれているようでやはり閉じてるのか。思考中。

藤原修二／ふじわら・しゅうじ
サッカー大好きライター。夏はつかの間のシーズンオフと思いきや、今年は五輪大会が。昼夜逆転の日々はとうぶん終わりそうにありません。

ふわふわ／ふわふわ
79年生まれ。肩書きはまだ考え中。もっと英語がわかるようになりたいと思いつつ海外掲示板をさまよっている。

松岡利康／まつおか・としやす
俗に「暴露本出版社」といわれる鹿砦社（ろくさいしゃ）代表。出版差し止めの仮処分を申し立てられたアルゼ検証本第3弾「アルゼ王国の崩壊」絶賛発売中!! http://www.rokusaisha.com/

水野隆志／みずの・たかし
最近映画の前売り券を無駄にすることが多く、もったいないので買わなくなったら映画館が縁遠くなりました。嫌な傾向です。

MIDIはらふじ／みでぃ・はらふじ
制作集団"phonio"リーダーであり、いろんな言葉を紡ぎながら生きる関西人。こないだ知人に「オーディオデータが手軽にやりとりできる時代にMIDIですか?」と言われ、改名しようかどうか考え中な32歳。http://www.phonio.jp/

山吹モモンタ／やまぶき・ももんた
主にプログラマー。潤沢なフリーゲームを見るにつけ、商用ゲーム制作も何か考え直さなければならんかもと思う今日この頃。

山谷剛史／やまや・たけし
海外をパソコンを持って放浪する自称"デジタルトラベラー"。海外の興味あるところに行って、見て聞いて触れて感じて記事にするのが主な仕事。

米光一成／よねみつ・かずなり
ゲームデザイナー&ライター。代表作は『ぷよぷよ』『バロック』。「ベストセラー本ゲーム化会議」WEBで連載開始。10月から池袋コミカレで「デジタルコンテンツ仕事術」講師。

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で4名様にプレゼントをお送りいたします。
締切は9月17日、当選者の発表はVol.59（10月2日発売）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。

1. プレイステーション2本体 **1名様**

2. 今回「ゲームソフト批評」でご紹介した
『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！』
『クリムゾンスカイ』
『ワリオワールド』
各1名様

「ゲーム批評 Vol.57」プレゼント当選者発表

1. ゲームボーイアドバンスSP本体
2. ピクミン2
九怨-kuon-
バックヤードレスリング

大阪府　あきろと81さん
東京都　ゼノビアさん
岡山県　N村さん
神奈川県　イッチーさん

以上、4名となります。おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
皆様の「ゲーム批評」に対するご意見をアンケートにてお寄せください。
ご回答いただいた方の中から抽選にてプレゼントをお送りいたします。
締切は9月17日、当選者の発表はVol.59（10月2日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、
応募フォームをご利用ください。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.58
アンケート係」行

※お答えいただいた内容は、「ゲーム批評」に掲載される場合がございます。あらかじめご了承ください。

キリトル

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを127ページより1つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を3つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を3つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム地獄変」の勝者はどちらだと思いますか？　また、次回希望するお題がありましたらお聞かせください。

⑦94年以降に発売されたソフトで、再批評してほしいタイトルを教えてください。

⑧エミュレーターでゲームを遊んだことがありますか？　またそのタイトルを教えてください。

⑨「ゲームで育んだ愛」があれば教えてください。

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

①

②

③

④ 購入した／購入しなかった　理由（　　）

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

バックナンバーインデックス

Vol.57 2004年7月発行／780円(税込)

■珍ゲーで、何が悪い
珍ゲーが売れない代名詞となってしまった理由
新しくも珍しいタイトル作りに挑戦する意味とは!?

■買ってはいけない攻略本
攻略本制作担当者の苦悩
攻略本クロスレビュー

Vol.56 2004年5月発行／780円(税込)

■ゲームが売れない！ 客が来ない!?
ゲームを売るための壁と求められる戦略
アーケードゲームが本当に抱える問題

■リアルすぎて困っちゃう！
3D酔い、操作上のストレスは解消できるのか
ゲーム業界全体で考えるべき問題とは

Vol.55 2004年3月発行／780円(税込)

■シリーズゲームの盛衰
成長・安定・衰退 計9タイトルのシリーズ分析
シリーズゲームの市場占有率

■クリエイター再編
名物クリエイターが生まれないのはなぜか?
ゲームリパブリック代表「岡本吉起氏インタビュー」

Vol.54 2004年1月発行／780円(税込)

■最強ガンダムゲーム
偉大なる「正史」あってこそのガンダムゲーム
ガンダム的世界戦略

■ゲーム雑誌批評
「コンプティーク」編集長に直撃！
リニューアルの意図と意味

Vol.48 2003年1月発行／780円(税込)
■日本のゲーム末期症状!?
■現実の女性よりも仮想の女性に惹かれる男たち

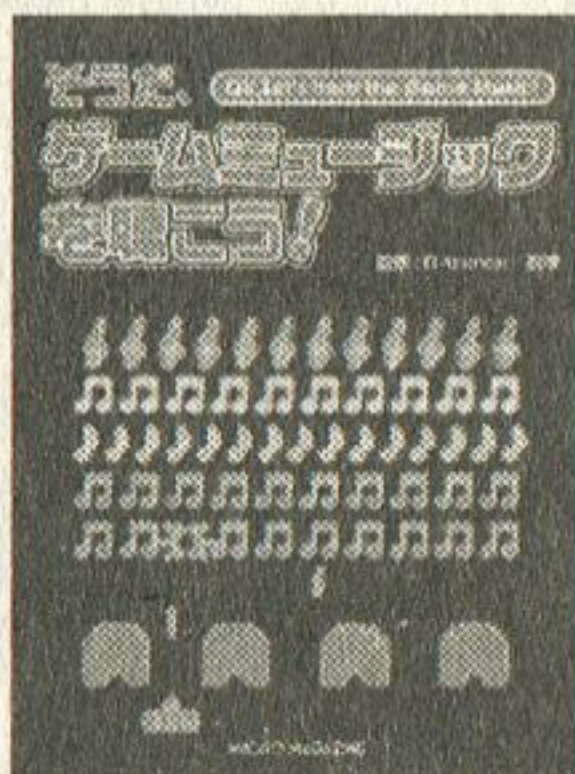
Vol.49 2003年3月発行／780円(税込)
■スクウェア・エニックス創り上げられた楽園の闇
■背徳ゲームの愉悦

Vol.50 2003年5月発行／780円(税込)
■決定!! ゲーム批評大賞
■台頭したメディアミックス

Vol.51 2003年7月発行／780円(税込)
■ゲーム批評的エロゲー論
■バグソフトの真実

Vol.52 2003年9月発行／780円(税込)
■オンラインゲームの虚実
■快楽！ ゲーム音楽

Vol.53 2003年11月発行／780円(税込)
■ゲームは犯罪者を生むのか。
■洋ゲー大侵攻

関連書籍

そうだ、ゲームミュージックを聴こう！
02年10月発行／1,344円(税込)

■ゲームミュージックをつくる人々
崎元仁：ベイグラントストーリー
桜庭統：スターオーシャンシリーズ
■ゲームミュージック・シーンをささえる人々
中村方俊：オホーツクに消ゆ（2001年復刻版）
遠藤雅伸：ゼビウス（AC）

ゲームクリエイターの原体験
01年10月発行／1,260円(税込)

■掲載クリエイターの方々と代表作
横井軍平氏：ゲーム＆ウォッチ／安田朗氏：ストリートファイターII／薗部博之氏：ダービースタリオン／米光一成氏：ぷよぷよ／メタルユーキ氏：ときめきメモリアル
など総勢22名

郵送定期購読のご案内

定価780円(税込)×6回
4,680円

従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。こちらもぜひご利用くださいませ。

お申し込み方法

①巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）を切り離す。
※払込金受領書は切り離さないようご注意ください。

②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。

③購読期間（1年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。

④郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

【注意事項】
■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。
※次号11月号からのお申し込みは、9月17日(金)までにお申し込みください。
■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねますのでご了承ください。
■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください(刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます)。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先

株式会社マイクロマガジン社 販売営業部
TEL.03-3206-1641 FAX.03-3551-1208
(お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます)
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
(件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください)

Editor's Room

近所に美味しい食べ物屋さんが多くて嬉しいです。毎週末、蕎麦屋のつまみ、洋食屋の魚のムニエルとパスタ、焼き鳥屋の親子丼、炭火焼肉などをローテーションで楽しみ新規開拓にもいそしみます。平日も有機野菜のお惣菜を買い、近所の酒屋に週3で通って世間話をする仲。消えてなくなるものですけれど、今日はこれを食べるぞ！　と考えるだけでわくわくして幸せになるんですからまったく安上がりなモンです。運動しないと太る一方ですけどね……。（奥山）

煙草を吸うために非常階段へ出たら、鍵が閉まって外に締め出される、というのを7月だけで5回以上繰り返しております。いや、開ける時にきちんとロックを解除していればこんなことは起こらないんですけども、朝イチで脳が半分寝ているような時だと、ついやってしまうわけですよ。観測記録を更新するような猛暑の中、8階から1階へ階段で降りるのは大変きついものでございます。（櫻川）

締めの1週間くらい前に「ものもらい」と「口内炎」が同時に発症しました。良い治療法をネット検索してみたところ、「ものもらい」の正式名称が「麦粒腫」と知り、ひとつ賢くなった今日この頃です。さて、そろそろアテネ五輪も目前。今回はメダルが期待できる種目も多いだけに寝不足は必死ですが、合間に積みゲーを崩しながら応援しようと思います。がんばれ、ニッポン！（遠藤）

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP128をご参照ください。

ゲーム批評 9月号 Vol.58

平成16年9月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第11巻第7号通巻93号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奥山美雪
編　集：櫻川実丈／遠藤　学
販売営業：浜崎　肇／河合秀晃／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：森　崇（株式会社マイクロハウス）
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：長谷川昌紀／内田雄介（株式会社マイクロハウス）
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

Editor's Room

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号						百	十	万	千	百	十	番
0	0	1	2	0	2		1	2	3	2	9	5

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					4	6	8	0

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

料金 ／ 特殊取扱

通信欄

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲーム批評　※新規・継続	月号より1年間	4，680円

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□－□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話	年齢	性別
TEL	才	男・女

ご依頼人

（郵便番号　　　）

※

（e-mail：　　　）（電話番号　—　—　）

受付局日附印

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

キリトリ線

払込金受領証

口座番号							通常払込料金加入者負担
0	0	1	2	0	2		
	百	十	万	千	百	十	番
		1	2	3	2	9	5

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					4	6	8	0

ご依頼人 ※

料金

特殊取扱

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

next announcement....

特別付録CD-ROM
「魔法少女モモルちゃんと顔狩り日記」

第1特集

ゲーム批評10周年特別企画
ゲームソフト再批評（仮）

過去のソフト批評を中心に「今あらためて批評したいタイトル」をピックアップし、歴代のライター・編集部員が再批評。時が経てば評価は変わるのか？　変わらないのか？　一体どうなるこの企画！

第2特集

エミュレーターが出ればいいのか？
消えゆくゲームの行方（仮）

大好評！ソフト批評

『デジタル・デビル・サーガ～アバタール・チューナー～』(PS2)、『天誅　紅』(PS2)、『幻想水滸伝Ⅳ』(PS2)、『流行り神 警視庁怪異事件ファイル』(PS2)、『めいわく星人パニックメーカー』(PS2)、『ペーパーマリオRPG』(GC)、『XⅢ～大統領を殺した男～』(XBOX)、『続・ボクらの太陽～太陽少年ジャンゴ～』(GBA)、『シャイニング・フォース 黒き竜の復活』(GBA)　などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊ゲーム批評 次号59号は… 2004年10月2日(土)発売!!

ライター募集しております

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部「ライター大募集係」（担当：奥山）

平成16年9月1日発行第11巻第7号通巻93号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：(株)マイクロマガジン社 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

定価：780円
本体743円

雑誌 03679-9

4910036790942
00743